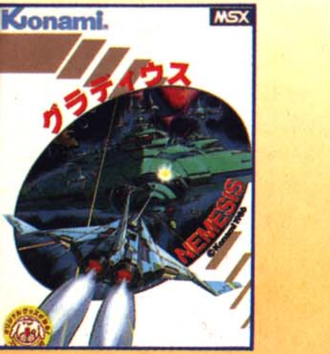
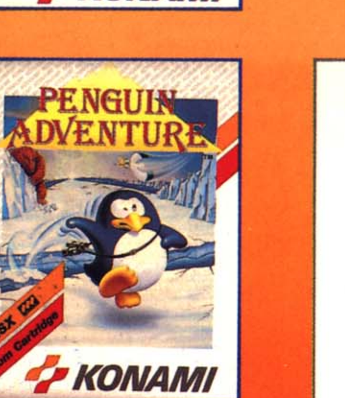


INPUT MICROS
Revista mensual de actualidad para usuarios de microordenadores
Año 3 - Número 28 Precio 375 Ptas.
SUPERMAPAS DE
METAL GEAR
TERRAMEX
SIR FRED
LOS MEGAROMS
MAS VENDIDOS
GRAN SECCION DE
TRUCOS, ASTUCIAS
Y POKES
LAS CONSOLAS
NINTENDO
ULTIMAS
NOVEDADES
ABADIA DEL CRIMEN
BLACK LAMP
BASTARD
EYE
FINAL COUNTDOWN
GARYVO KING
IKARI WARRIORS
MASTERS DEL UNIVERSO
OUT RUN
TAI PAN
00028
8 480002 029018











HYPER SPORT 1	4.480 ptas.	ROAD FIGHTER	4.480 ptas.
HYPER SPORT 2	4.480 ptas.	KNIGHTMARE	4.480 ptas.
HYPER SPORT 3	4.480 ptas.	GOONIES	4.480 ptas.
YIE AR KUNG FU 1	4.480 ptas.	NEMESIS	4.480 ptas.
YIE AR KUNG FU 2	4.480 ptas.	PENGUIN ADVENTURE	5.230 ptas.
SKY JAGUAR	4.480 ptas.	Q-BERT	5.230 ptas.
GOLF	4.480 ptas.	MAZE OF GALIOUS	5.230 ptas.
TENNIS	4.480 ptas.	VAMPIRE KILLER (MSX 2)	5.600 ptas.
FOOTBALL	4.480 ptas.	METAL GEAR (MSX 2)	5.600 ptas.
BOXEO	4.480 ptas.	GAMES MASTER	5.600 ptas.
TIME PILOT	4.480 ptas.	F-1 SPIRIT	5.600 ptas.
SUPER COBRA	4.480 ptas.	NEMESIS 2	5.600 ptas.
BILLAR	4.480 ptas.	USAS (MSX 2)	5.600 ptas.
HYPER RALLY	4.480 ptas.	SALAMANDER	5.600 ptas.

VEN A VISITARNOS O MANDANOS ESTE CUPON A NDS. BRAVO MURILLO, 45. 28015 MADRID.

TITULO: ______ SISTEMA: ______ REVISTA: ______
NOMBRE Y APELLIDOS: ______ DIRECCION: ______
POBLACION: ______ PROVINCIA: ______
COD. POSTAL: ______ TEL: ______ FORMA DE PAGO TALON BANCARIO ☐ CONTRARREEMBOLSO ☐

KONAMI ESTA DISTRIBUIDO EXCLUSIVAMENTE EN ESPAÑA POR SERMA SOFTWARE



AÑO 3 NUMERO 28 SEPTIEMBRE 1988

SUMARIO



DIRECTOR: Manuel Pérez
REDACTOR JEFE: Antonio Pliego
REDACCION: Jaime Mardones
REALIZACION GRAFICA: Didac Tudela, Nacho Feliu
COORDINADOR DE SOFT: Xavier Ferrer
MAPAS Y POKES: José Vila
CORRESPONSAL EN MADRID:
Eduardo Ruiz de Velázquez
COLABORADORES: Ramón Rabasó, Daniel C. Lepekhine, Javier de la Fuente, Xavier M. Vidal, José Escañuela, Manuel Martínez H., Juanma Ponce, Julio García, Irene Alcaraz.
FOTOGRAFIA: Joan Boada

INPUT MSX es una publicación de
PLANETA-DE AGOSTINI, S.A.

GERENTE DIVISION DE REVISTAS: Sebastián Martínez
DIRECTOR DE ARTE: Luis F. Balaguer

PUBLICIDAD: INTERMEDIA, S.A. Gral. Moscardó, 5 - 3.ª A
28020 MADRID. Teléf. (91) 442 70 44
BUFETE DE AGENTES DE PUBLICIDAD, S.A.:
Lola Anechina
Plza. Alfonso X el Sabio, 7, 1.º, 4.ª
Barcelona. Teléf. (93) 347 59 00

FOTOMECANICA: UNGRÁF, S.A.
IMPRESION: Sirven Grafic
c/. Gran Vía, 754-756. 08013 Barcelona
Depósito legal: B. 38.115-1986
SUSCRIPCIONES: EDISA
López de Hoyos, 141. 28002 Madrid
Teléf. (91) 415 97 12
REDACCION: Aribau, 185, 1.º
08021 Barcelona
DISTRIBUIDORA:
R.B.A. PROMOTORA DE EDICIONES, S.A.
Calle B, n.º 11. Sector B, Zona Franca
08004 Barcelona

El precio será el mismo para Canarias que para la Península y en él irá incluida la sobretasa aérea.
INPUT MSX es independiente y no está vinculada a los distribuidores del estándar.
INPUT no mantiene correspondencia con sus lectores, si bien la recibe, no responsabilizándose de su pérdida o extravío. Las respuestas se canalizarán a través de las secciones adecuadas en estas páginas.

ACTUALIDAD

SPORT AID Y LA CARRERA CONTRA EL TIEMPO

Se confirma que el próximo día 11 de septiembre se celebrará en Barcelona la edición española de SPORT AID'88, patrocinada por LA CAIXA y LA VANGUARDIA, y organizada por el Excelentísimo Ayuntamiento. Coincidiendo con ésta fecha, también tendrá lugar el esperado lanzamiento de LA CARRERA CONTRA EL TIEMPO, el programa realizado especialmente por CODE MASTERS para la campaña. A diferencia de juegos programados para recaudar fondos de ayuda al tercer mundo, LA CARRERA CONTRA EL TIEMPO presenta una serie de cualidades que lo convierten por sí mismas en un número 1, sin necesidad de apelar a motivaciones de tipo humanitario.

Como ejemplo, os diremos que cuenta con más de cien pantallas, y que su nivel gráfico ha sido calificado como "sobresaliente" en las revistas inglesas.

El objetivo del juego consiste en guiar al atleta OMAR KALIFA a través de todo el mundo, sorteando multitud de obstáculos y peligros hasta lograr que la antorcha olímpica haya encendido todas las piras, y que todas las banderas hayan sido izadas.

Sin duda, estamos ante un buen programa que forma parte de una buena obra.

LA CARRERA CONTRA EL TIEMPO estará disponible en septiembre para SPECTRUM y AMSTRAD, y posteriormente para COMMODORE, ATARI, y MSX.

SPECTRUM 48k/128k COMPUTER GAME

THE RACE AGAINST TIME

GEE BEE AIR RALLY

Entre las numerosas novedades presentadas por ACTIVISION durante la presente temporada, destaca especialmente GEE BEE AIR RALLY, un sorprendente simulador que reproduce la emoción de un curioso "deporte" que se puso de moda en los EEUU allá por los años 30: Las carreras de aviones.

Volando a pocos metros del suelo, y enfilando curvas y rectas marcadas por postes, como si de coches se tratara, los famosos aviones GEE BEE acabaron con la vida de decenas de pilotos y centenares de desafortunados espectadores, antes de que fueran prohibidos.

Ahora, podrás revivir en tu ordenador toda la emoción de aquellas carreras en una durísima competición contra pilotos sin escrúpulos, a lo largo de un circuito plagado de peligrosos virajes.

GEE BEE AIR RALLY estará próximamente disponible para SPECTRUM y COMMODORE, aunque no se descartan conversiones posteriores.



SKATE CRAZY

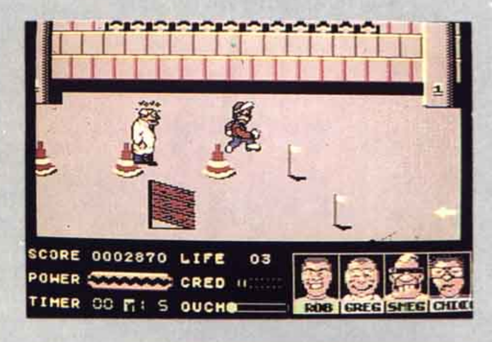
La compañía GREMLIN acaba de presentar un nuevo e interesante simulador de "patinaje callejero", compuesto por dos programas interactivos, directamente accesibles entre sí, que se juegan como parte de una misma aventura.

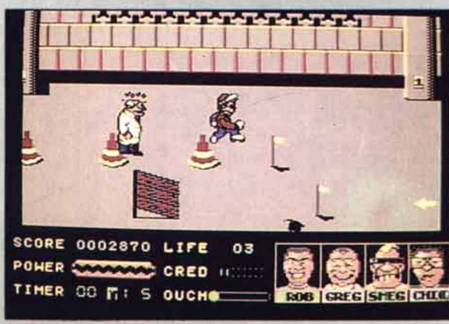
En principio, los autores partieron de la idea de comercializar una especie de recopilación monográfica, pero más tarde decidieron que ambos juegos podrían modificarse de modo que estuvieran integrados, como si se tratara de dos fases distintas dentro de un mismo programa. El resultado de esta original idea es SKATE CRAZY, una excelente videoaventura de simulación en dos partes.

Los títulos de estos dos juegos son CAR PARK CHALLENGE y CHAMPIONSHIP COURSE. El primero se desarrolla en una pista de patinaje con rampas y obstáculos, improvisada en un parking abandonado, el segundo, con un nivel de dificultad ligeramente superior, tiene lugar en las accidentadas aceras de una zona poco habitada de la ciudad.

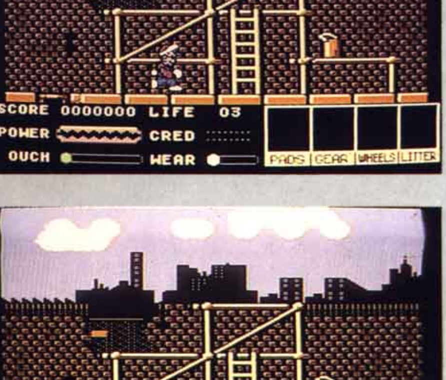
El objetivo de SKATE CRAZY, o el de los juegos que lo componen, consiste en realizar una serie de acrobacias sobre patines, con el propósito de ganarse una buena reputación en el barrio. Para lograrlo, es preciso "impresionar" a un exigente jurado de cuatro miembros, que valorarán detalles como el equilibrio, la velocidad, la precisión en los saltos, etc. En cada una de las pruebas, cada componente del jurado emitirá una calificación que se irá acumulando en el marcador hasta obtener el nivel máximo. Además, será preciso tener en cuenta otros elementos como el cansancio o el tiempo empleado, ya que de lo contrario el agotamiento del patinador o la impaciencia del jurado impedirán continuar.

Próximamente disponible para SPECTRUM, AMSTRAD y COMMODORE. Un día de estos, tal vez esté para MSX.









NUEVOS VIDEOJUEGOS DE ERBE PARA DESPUES DEL VERANO

Después de pasada la temporada estival, y durante los meses de septiembre, octubre y noviembre, ERBE Software lanzará al mercado español nuevas creaciones de las firmas Ocean, Domark y Palace Software.

A la primera pertenecen los juegos OPERATION WOLF, WHERE TIME STOOD STILL, DALEY THOMPSON OLIMPIC CHALLENGE, VINDICATOR y, finalmente, ARKANOID II para ATARI ST.

OPERATION WOLF es una videoaventura, que muchos de vosotros ya habréis tenido ocasión de ver en las máquinas de salones recreativos y bares, en la que deberemos librar a los prisioneros de una base enemiga emplazada en la jungla.

Dicha misión es dura de verdad, ya que los soldados enemigos salen en tromba a impedir que la concluyamos con éxito, corriendo, a bordo de sus carros de combate, helicópteros, etc. Será cuestión de puntería y rapidez acabar con todos ellos.

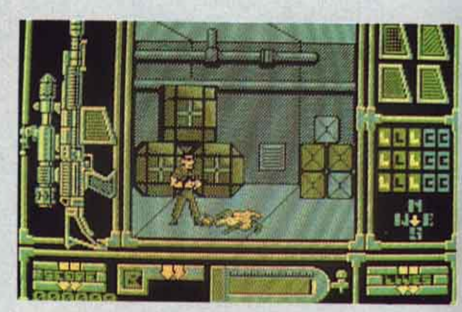
OPERATION WOLF se pondrá a la venta para SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE y MSX.





VINDICATOR nos lo definieron en ERBE como la continuación de un juego que en su momento causo furor: GREEN BERET.

Parece ser que VINDICATOR posee nuevos ingredientes y acción suficientes como para superar a su predecesor. Éste programa se lanzará para todos los sistemas.

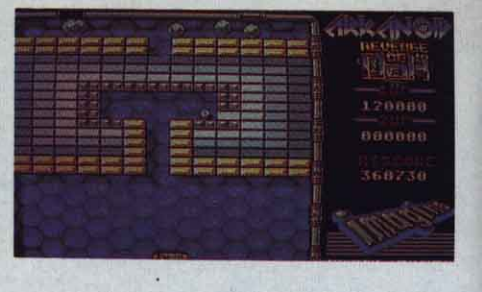






ARKANOID II promete a los usuarios de ATARI ST más emoción, si cabe, que la primera parte de este famoso arcade. Esto es debido a las bombas y sorpresas que se esconden en el juego, por lo que no dudamos que los aficionados a la "marcha" se lo van a pasar a lo grande.





De la firma DOMARK es la videoaventura EL IMPERIO CONTRATACA que, como se puede suponer fácilmente, está basada en la película del mismo nombre.

Estará disponible para SPECTRUM, AMSTRAD, C-64 y COMMODORE ATARI.

PALACE SOFTWARE está ultimando lo que será el BARBARIAN II, segunda parte de un juego que levanto polémicas de todo tipo, debido tanto a la carátula de presentación, en la que aparecía una modelo de generosos atributos pectorales, como a la violencia del juego en sí.

No obstante nos gustaría que la segunda parte de BARBARIAN tuviera la misma calidad en cuanto a gráficos y color, además de contar con el mismo dinamismo y sensación de realismo en su acción. De momento os podemos ofrecer unas pantallas de la versión para SPECTRUM, pero deberéis tener en cuenta que todavía no es la definitiva y que falta pulirla.

DALEY THOMPSON OLIMPIC CHALLENGE es, podríamos decir, una versión modificada y mejorada del hace tiempo editado DALEY THOMPSON DECATHLON.

Deberemos disputar diez pruebas olímpicas, tales como lanzamiento de peso o salto con pértiga, intentando conseguir en ellas batir los récords que haya hasta ese momento.

DALEY THOMPSON OLIMPIC CHALLENGE se editará en versiones SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE y MSX.





En WHERE TIME STOOD STILL deberemos ayudar al piloto de una avioneta, a su hija y al novio de ésta, a salir de un lugar en la cordillera del Himalaya donde han aterrizado con su aparato. En este sitio el tiempo se ha detenido y hay todo tipo de fieras antediluvianas, tales como dinosaurios, pterodáctilos, brontosaurios, etc. Además de luchar contra estos monstruos, los personajes deberán beber agua y comer los víveres que encuentren, hasta el momento en que puedan encontrar la salida de este lugar detenido en el tiempo.

WHERE TIME STOOD STILL se podrá encontrar para SPECTRUM, AMSTRAD y COMMODORE en un principio, pero más adelante se harán versiones para ATARI ST y PC compatibles.

REVISTA DE SOFTWARE

GARYVO KING

Contaban los abuelos de Buda, padre todopoderoso, que más allá de valles y montañas, de planetas y estrellas, de sistemas y galaxias (vamos, donde Shiva perdió el gorro), existió una vez, una tierra tan bella como misteriosa, tan fantástica como real, tan atractiva como peligrosa.

Una tierra donde las transparentes aguas de los ríos discurrían sin parar por profundos cañones, excavados con el paso de los siglos y algún que otro manazas de dragón, que se acordaría de la madre de alguna piedra al darse de morros contra el suelo (el agujero no lo hizo al caerse, sino al pegarle después la patada a la piedra, porque ya se sabe, estos dragones son tan cegatos, que no saben ni a donde chutan). Un lugar donde monstruos de tres cabezas, cuatro colas y cinco dientes huían en desbandada si alguna hada madrina era detectada por sus enormes ojazos y luego, pasado el peligro, uno preguntaba:

"¡COF! ¡COF!"

A lo que el otro le respondía:

"¡ATCHUAAA!"

Cosa que para un especimen de esa plaga que se extiende por el planeta llamado Tierra y que se hacen llamar humanos, sería algo así como:



"¿Has visto que avispa tan gorda?"

"Cierto, casi me estropea la permanente"

En resumidas cuentas, un lugar donde los pobres monstruos, pacíficos como ellos solos, vivían bajo la opresión de las terribles hadas, crueles como ellas solas, que les obligaban a lavarse, peinarse, lacarse y perfumarse. Vamos, que la Inquisición a su lado era el inocente insectillo que se posa en los pétalos de la flor estropeando su belleza sin igual, y, encima que le ayuda a perpetuar su especie, la flor se mosquea y le da un buen remojón de néctar.

Y así andaban las cosas, sin saber cual era el malo ni el bueno, hasta que un dia ¡TACHAAAN!, llegó, GARYVO, el gran dragón serpiente, el terror de los seres vivientes y de los que se les caen los dientes (algún bofetón bien dado), que al contemplar tal panorama, al observar el abuso ejercido a su especie, al ver semejante espectáculo, se desmayó.

"¿Será posible?" -comentaban algunos dragones- "¡el jefe se ha desmayado!"

"¡Qué desmayo ni qué porras! La trompa que lleva encima, porque el aliento le huele a gasoil del bueno. Por lo menos 200 octanos"

"¡Con razón!" -comentó una voz en la lejanía- "Ya me parecía a mí que lo que había en aquellas botellas con el sello 'made in Petroland' no eran aceitunas rellenas".

Ya más sobrio y con las ideas bien claras, GARYVO convocó una reunión

urgente de todos los dragones para estudiar la situación, que resolvió con un contundente discurso:

"¿No os da verguenza?" -exclamó GARYVO a la vez que descargaba su rabia en llamaradas que podían verse en varios kilómetros cuadrados- "sois el hazmerreir de los dragones, la escoria de la especie. Gastais 20 litronas de 'super' de la buena diarios , para estar morenitos cuando llegue el verano a base de fogonazos indiscriminados, y jugar a bomberos e incendiarios cuando os aburrís."

"Pero esto va a cambiar. A partir de ahora, yo mismo me encargaré de que lleguéis a ser la honra de la especie, y, a pesar del tiempo, el recuerdo de nuestra gesta perdurará para la posteridad por los siglos de los siglos".

Y respondieron los dragoncillos al unísono:"¡Palabra de GARYVO! ¡Te obedecemos, GARYVO!".

Y vaya si cambió. Perseguidas sin descanso hasta el fin del mundo por la tremenda pestilencia, que emanaba del buzón con dientes de aquellas bestias, las hadas huyeron, tan rápido como sus alas les permitieron, a la factoría de "Club Respondona, la revista que no te abandona", único lugar donde los ataques sin fundamento de aquel implacable enemigo chocaban de morros contra la barrera de la compatibilidad (y pobre del que osara traspasarla, porque le echaban unos discursos, que ya, ya).

Vamos, que las hadas ya podían dormir más tranquilas que con 'Lechera Cola' sin cafeína.

Por cierto, que si con lo leído anteriormente no os enterais de nada, quizá deberíais hacer 'Horas Extra', y con un poco de suerte, os enterarías del precio del chorizo de cantimpalo, que desde que se celebró el INFORMAT se ha puesto por las nubes.

Y si después de todo, lo anterior os sigue sonando raro, doblad la hoja y quizás suene mejor (nosotros ya lo estamos probando) y...

"¡La madre del cordero!. A ver, Draculín, deja de darle al Rh y dime de donde has cogido ésta hoja"

"¡Hoja!. ¿Qué hoja?"

"Ésta que está escrita en blanco y negro, y en un papel más malo que los discos del Florido". (Menudas expresiones vienen hoy en los diccionarios).

"¡Ah!. Aquella. La encontré ésta mañana encima de una mesa. No sabía si quemarla o tirarla a la papelera. Al final la volví a dejar, encima de todo, no le iba a hacer un favor."

"Eso está bien. Toma cinco duros, para que luego no me protestes y déjame seguir con lo mío."

A ver, ¿por dónde íbamos?. ¡Ah!. Sí. Como os decía, las hadas tuvieron que refugiarse en el primer lugar que encontraron. Sin embargo, contra tan abominables monstruos, ¿qué podían hacer ellas?.

La solución llegó de manos del Cyd, quien...

"¡Dita sea!. ¡Draculiiiin!. Quita ésta hoja de mi vista"

"¡Tápate los ojos!"

"¡Ja, ja, ja!. ¡Que gracia!. Me parece que cierto sátiro mental se va a tener que dedicar a mendigar por Transilvania dentro de poco".





"Bueno. Pero que conste que lo hago por perderte de vista un rato. Al menos me desahogaré un poco".

"Sí. Anda. Y si quieres te tomas un 'Golden Cream' bien fuerte a mi salud, a ver si empiezan a fluir las ideas por tus colmillos".

"¡BLOM!". (Y se transformó en una rata aérea).

"A ver si ahora de una vez..."

Como estaba intentando deciros, la solución al problema de las pobres hadas llegó cuando... TIRRING!, TIRRING!...

"No, por favor, no. ¡BUAAAAA!. Esto sólo me puede pasar a mí. Margie, cariño, mira a ver que tripa se le ha roto a quien quiera que haya al otro lado del teléfono."

"Tripas no sé, pero dientes, todos, porque habla de una manera más rara."

"¿Manera rara?. ¡Menudo suspense!.

(Tres cuartos de hora más tarde.)

"¡Demonios!, lo que tiene uno que decir para que le suban el sueldo".

En fin, como os iba diciendo, la solución para las pobres hadas llegó cuando...-

-TIRRING! TIRRING!-

FASE 1

La primera impresión que nos llega nada mas comenzar el juego, y por tanto la primera fase, es la de encontrarnos ante unos notables gráficos, como era de esperar en un programa para MSX-2 con dos Megabits de memoria. Por supuesto, cada vez que superemos una fase completa cambiarán, pudiendo ser unas veces más brusco el cambio, que no en otras en que aparecen detalles de la fase anterior.

La lástima es que tan variados gráficos no han sido acompañados por su respectiva variedad musical. Cierto es que la melodía está muy lograda y consigue transmitirnos ese sentimiento de ánimo con el que a buen seguro concibieron los programadores. Sin embargo, parece que tras finalizar la primera de ellas, se les acabaron las ganas de realizar otras nuevas, por lo que decidieron poner el mismo sonido de fondo en cada uno de los siete niveles de que consta el juego, y sólo variarán , insistimos, sólo, cuando tengamos que vernóslas frente a frente con uno de los muchos monstruos que nos saldrán al paso durante todo el recorrido. Con esto no queremos decir, ni por asomo, que le reste calidad al programa. Al fin y al cabo, lo que interesa es la acción del juego, siendo el sonido algo que escuchamos inconscientemente .

Pero vamos a lo que interesa. Nada más pulsar la barra espaciadora apareceremos en medio de un vasto camino multicolor y, antes de que hayamos podido realizar el más mínimo movimiento, recibiremos el ataque sorpresa de unos bichos verdes que se desplazan en diagonal a gran velocidad. La verdad es que nosotros no vamos a ir describiendo detalladamente cada uno de los enemigos que entorpecerán nuestra misión, ya que sería una labor agotadora e interminable, para la cual necesitaríamos editar un número doble de INPUT dedicado exclusivamente a irlos desribiendo uno por uno.

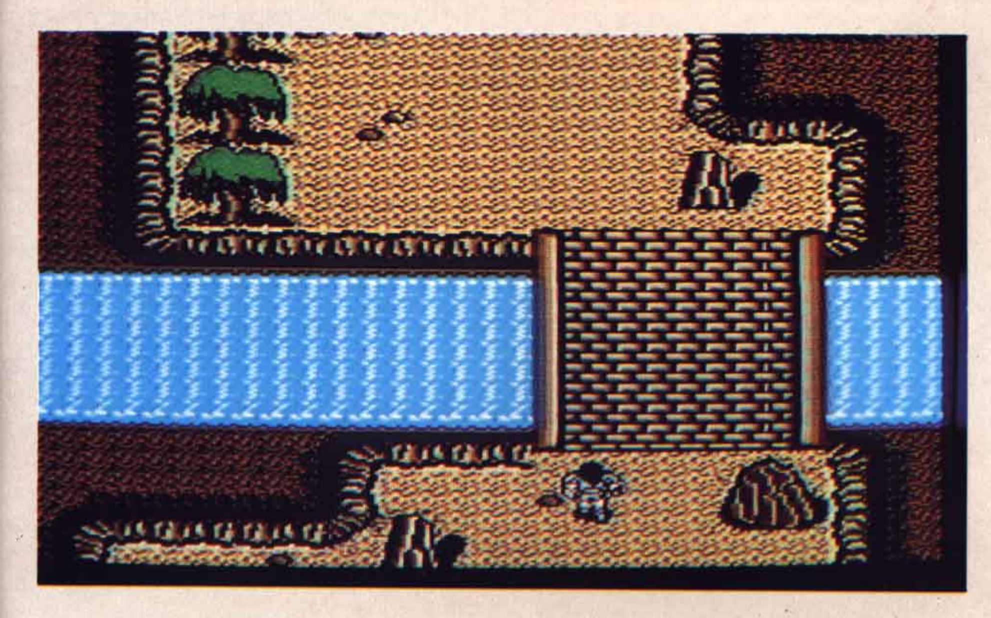
Por suerte lo que si podemos hacer es iros indicando el camino y advertiros de los puntos más críticos. También podemos daros, como consejo general a tener presente durante todo el juego, que no intentéis avanzar rapidamente, aunque parezca un matamarcianos corriente, no lo es por varias razones:

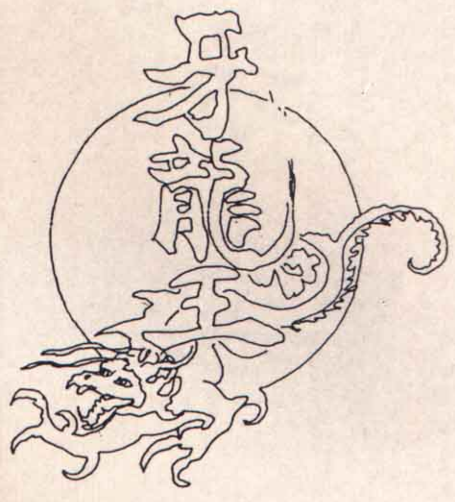
-El scroll se desplaza sólo cuando vosotros lo deseeis. Si fuera contínuo el juego sería enormemente difícil.

-El recorrido no es lineal. Lejos de tal realidad, los cinco primeros niveles son un auténtico laberinto, en el que al problema de estar pendiente de los enemi-









gos, se suma la dificultad adicional de irse introduciendo por las puertas y túneles correctos, ya que de no hacerlo así, podríamos estar toda la vida en un mismo nivel, sin llegar a superarlo.

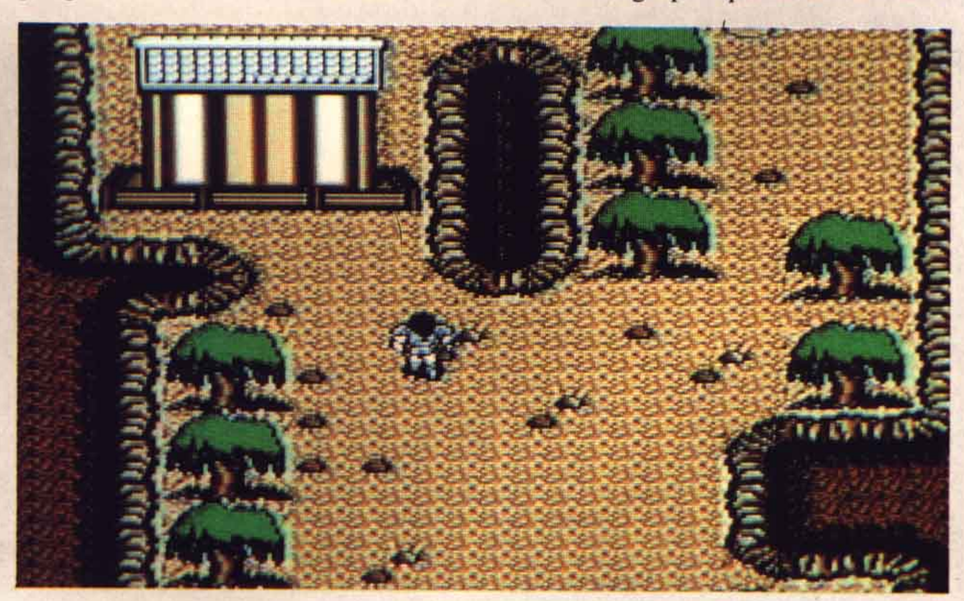
-El camino disponible para desplazarnos no es toda la pantalla. Al contrario, éste se irá dividiendo en sucesivas ramificaciones de anchura mínima, en las que las pasaremos canutas para esquivar los enormes disparos que desde todas partes nos llegarán. Es por ello, que en nuestros primeros contactos con el programa conviene estar bastante sosegadito, ya que enseguida se nos subirá un pronto colérico de lo más irritante, debido a nuestra impotencia ante tal situación, incapaces de matar un solo bichito. Por si fuera poco, la cadencia de disparo es realmente pequeña, aunque podemos controlar su dirección disparando y pulsando simultáneamente SHIFT, habéis de saber que lanzaréis más proyectiles si presionais la barra a un ritmo lento y constante, que no si intentais aporrearla rápidamente. Como véis, todo es cuestión de tomárselo con calma.

Pero bueno, estaréis pensando algunos, qué hace el plomo éste que no empieza a guiarnos en el juego. Pues bien, para que veais nuestra buena voluntad, ahí os va.

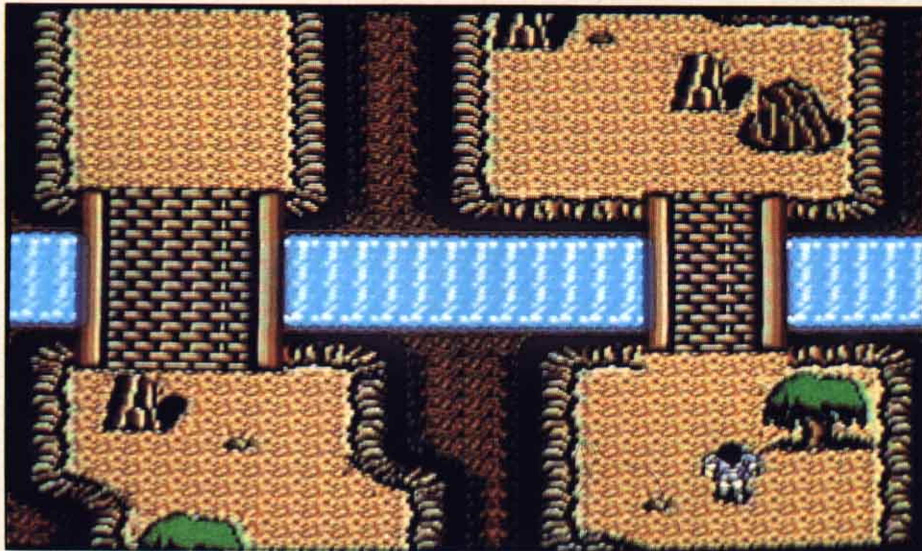
En el primer nivel, tras aparecer en un campo bastante ancho, comprobaréis que enseguida se divide en dos caminos. Es obligado tomar el izquierdo porque el derecho no tiene salida. Por él habréis de avanzar teniendo siempre presentes que no importa lo que tardéis en recorrerlo, tan solo que no recibais muchos impactos. Si así lo hacéis, no tendréis muchos problemas en llegar a la primera puerta, por lo que os habréis de introducir sin remedio. Si así lo hacéis, os habréis percatado de que anteriormente pudisteis coger una capsulita que os hizo invulnerables momentáneamente. Es sólo una de las muchas ayudas que en forma de capsulita encontraréis en vuestro camino. Como ejemplo de algunas más, podéis paralizar a los enemigos, coger un escudo que disminuya vuestros daños, una espada que se los incremente a los enemigos, y alguna que otra agradable sorpresa.

Tras cruzar esta puerta aparece el primer monstruo de la saga. Un extraño androide marrón. Pertenece al primero de los tres grupos que antes hablába-









mos. Por tanto, se desplaza lateralmente y sólo dispara cuando os encontréis debajo de él. Las formas de destruirlo son varias y las dejamos a vuestro gusto. Cuando lo liquidéis, se os entregará una cápsula de poder, cosa que ocurrirá al acabar con cualquier monstruo.

Hemos aparecido en otro tramo. Vemos que también se ramifica, pero ahora podéis coger el que querais, pues luego vuelven a juntarse. Será justo entonces cuando, en el momento menos esperado, ¡zas!, aparecerá un monstruo que recuerda a un sol con cara. Para facilitaros las cosas, disponéis de una cápsula que ¡ohh maravilla¡, os convertirá en un dragón, (no siempre los dragones son monstruos malos). En tal estado podréis atizarle cuantas veces querais sin necesidad de preocuparos por sus disparos, a los que seréis inmunes. Pero matadlo rápido pues vuestro estado tiene un tiempo limitado.

Una vez librados de esta pesadilla, un poco más adelante, encontraréis una puerta por la derecha, que habéis de tomar. Ella os transportará a un nuevo tramo con algún que otro sobresalto, al final del cual hallaréis dos puertas, tomad la de la izquierda y apareceréis casi debajo de otras dos, pero de las que os veréis obligados a tomar la izquierda. No os preocupéis pues es la correcta y en ella aguarda el siguiente monstruo. Respecto a éste, y sin ánimo de asustar, es, a nuestro juicio y a pesar de su pronta localización, el segundo más difícil de todo el juego y comprenderéis porque cuando veais el par de brazos que os lanza, y que al menos una vez en todo el recorrido circular que el monstruo describe, os darán sin remedio. Por si fuera poco, semejante bichito sólo es vulnerable cuando se está desplazando, por lo que os veréis obligados a dispararle en diagonal.

Si con todo, conseguimos destruirlo, la primera fase estará superada y el protagonista, nos demostrará que aún conserva su sentido del humor.

FASE 2

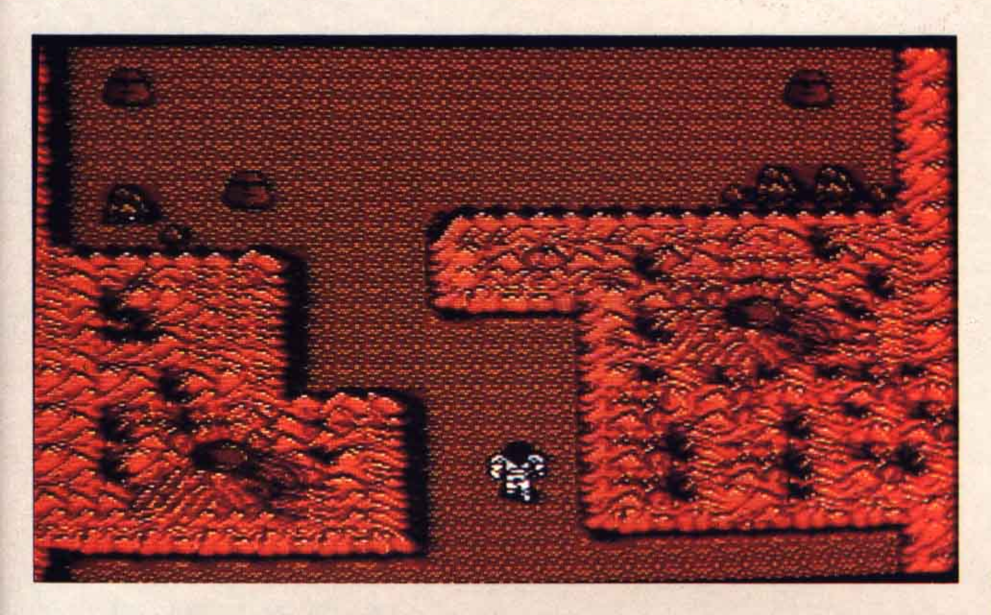
Tras un pequeño cambio de gráficos, la primera fase continúa con la saga laberíntica de la primera. Para no ser menos, también el camino se estrecha. Avanzamos cautelosamente hasta que llegamos a una puerta. Esta es todavía inaccesible pues se halla cerrada, por lo que continuamos el recorrido con las debidas precauciones. El camino se vuelve a dividir. Nos decidimos por la desviación derecha, haciendo caso omiso de una cápsula destructora de todos los enemigos en pantalla, que se halla en la izquierda y que tan sólo ha sido colocada para llevarnos por un camino erróneo.

Los caminos se juntan. En la parte central vemos un pequeño entrante en el que apreciamos una cápsula con una botellita dibujada (o algo así). Es muy importante recogerla pues repondrá nuestras debilitadas fuerzas a su punto máximo. Pero hay que hacerlo con cuidado, pues si avanzamos más de la cuenta quedará bloqueado el paso al desvío izquierdo que es el que a continuación tomaremos.

Seguimos avanzando hasta que los caminos se vuelven a juntar, cosa que dura muy poco pues en seguida se vuelve a dividir, y nuevamente hay que tomar el de la izquierda, pues por el de la derecha llegaríamos a una puerta que nos llevaría de nuevo al principio. Seguimos por esta desviación, por la que un poco más adelante encontramos una cápsula de invulnerabilidad, que nos irá como anillo al dedo para el tramo que podremos superar con ella, en el que la dificultad se incrementa ligeramente. Al final encontramos la puerta que nos llevará al primero de los monstruos de esta fase. Una extraña cabeza que recuerda la faz de un lobo, y que no parara de disparar desde arriba. La superamos sin ningún problema y aparecemos en una nueva fase

FASE 3

Este nivel supone un cambio radical en el planteamiento gráfico del programa. Por ello, es muy probable que nuestra primera reacción sea un ¡ooohhh! de sorpresa al contemplar con admiración el impresionante cambio de colorido que va sufriendo el paisaje. En éste se hallan unos volcanes situados a los laterales, del camino que nos arrojan sus bombas al acercarnos. Contra ellos la táctica de siempre. También hay que vigilar unas extrañas cabezas que nos dispararán al situarnos en línea con ellas.





Yendo al recorrido propiamente, en la primera división tomamos el camino derecho hasta llegar a una cápsula que nos dota con un pergamino que ni el 'RAID' instantáneo en lo que a eliminar enemigos se refiere. En este punto divisamos dos puertas y nos introducimos por la izquierda. Esta nos transporta a un lugar de fondo azulado. Continuamos inexpugnables nuestro caminar por el juego. En este tramo podemos coger una cápsula de invulnerabilidad situada a la izquierda y seguimos recto por el trozo más amplio, que es en el que nos encontramos. Justo un poco más adelante hallamos una puerta, pero antes de introducirnos por ella cogemos una cápsula que se halla al lado. Es un repone energías indispensable para poder enfrentarnos con el monstruo que viene a continuación. Un extraño fantasmote gigante de color blanco que arroja "boomerangs", muy fácil de destruir si con un poco de pericia nos colocamos a la derecha y con el disparo diagonal-izquierda le atizamos sin parar.

De nuevo estamos en el principio. Por ello, realizamos la misma operación que antes hasta coger la cápsula de invulnerabilidad, pero ahora tomamos la desviación más estrecha. Proseguimos camino, haciendo caso omiso de una cápsula de veneno que mermaría nuestras fuerzas, hasta llegar a dos puertas. Tomamos la izquierda con cuidado de no recibir muchos impactos de los volcanes y nuevamente aparecemos en la zona azulada. Aquí volveremos a disponer de otra invulnerabilidad, que nos permitirá avanzar por la derecha sin problemas y otra vez nos encontramos ante el dilema de dos puertas, pero como estamos hartos de tanto nivel, tomamos la izquierda y, ¡aleluya!, el último monstruo aparece ante nuestras caras. Un gigantesco mariposón blanco, cuya táctica de destrucción es muy similar a la del fantasmote anterior.

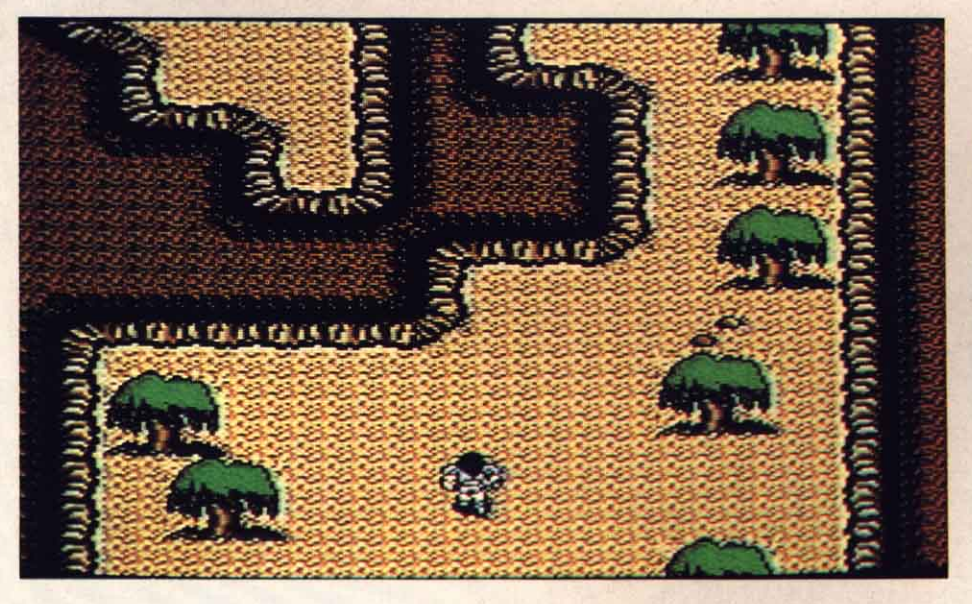
FASE 4

Esta fase supone otro cambio considerable en cuanto a gráficos de fondo. Ahora el scroll discurre sobre un terreno blanco salpicado de hierbajos, matorrales, piedras y todo lo que os querais imaginar.

También es muy probable que nos llevemos una grata sorpresa cuando nada más salir, veamos una capsula con -1UP-, que aumentará en una el número de vidas disponibles. Pero antes destruimos toda una manada de topos-pajarillo, con su lindo piquillo, enterrados en el suelo que atacan de improviso y roen energía que da gusto.

A continuación, nos introducimos por la puerta que aparecerá, que nos transporta a otro tramo, sin nada remarcable, hasta llegar a una nueva puerta. Pero está cerrada y el camino se divide. Obligados a continuar marchamos por la desviación izquierda, que nos conduce a una nueva puerta, delante de la cual se halla otro grupo de topos y con los cuales tomamos las medidas necesarias.

La puerta nos lleva a un tramo más,





que conduce a una puerta más. Pero ahora ya no vamos a otro tramo más, sino a un monstruo más, porque claro, ya sabéis todos queremos más, y más y más...

Este primer monstruo es un lanzabolas corriente, con desplazamiento conocido y del que conocemos la forma de eliminarlo de la faz de GARYVO KING.

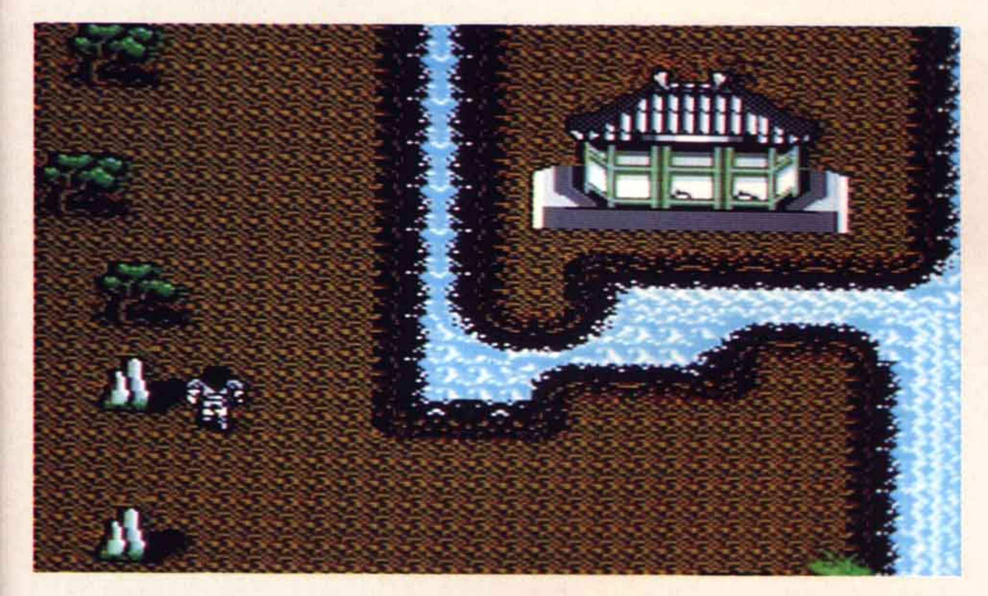
Se inicializa el segundo round. El aspirante a salvador del reino continúa inmutable su labor en otro tramo más. ¡BUF! . En fin, ya imaginaréis que llegamos a una puerta más, que nos lleva a un nuevo tramo, con algunos enemigos nuevos, al final del cual una nueva puerta nos lleva al último monstruo del nivel. Una especie de lagarto con una lanza en su garra derecha, y cuyo movimiento ya empieza a ser algo difícil de controlar, y más cuando su disparo es un superproyectil comnpuesto por muchas balas. Para destruirlo hemos de buscar una posición óptima desde la cual podamos disparar y esquivar tranquilamente, cosa algo complicadilla pero no imposible, sobre todo si siempre conservamos nuestro buen humor.

FASE 5

Prosiguiendo con la tónica general del programa, los gráficos de este nivel vuelven a cambiar con respecto al anterior, y además, de una forma ciertamente destacable, no aquello de cambiar lo verde por lo azul, y ya tenemos mar en lugar de hierba.

En esta ocasión la acción se sitúa en un funesto cementerio, patria obligada de todos los que intentaron ajustar las cuentas a GARYVO antes que nosotros (forma en que los dragones reconocen que: lo intentaste, pero...). Pero nosotros no nos dejamos intimidar con tan horrendo paisaje y continuamos inexpugnables nuestro recorrido. Por ello no, tenemos ningún problema en librarnos de los enemigos que aparecerán inicialmente hasta vernoslas con el vigilante del mortuorio. La gran calavera blanca. Pero nosotros tenemos la tremenda suerte de poder convertirnos en dragón, estado en el que seremos invulnerables a sus huesazos, gracias a que nos camuflaremos bajo la apariencia de un habitante más del reino (si no puedes con tu enemigo, únete a el). A pesar de todo, dejamos la confianza a un lado e intentamos eliminarla antes de que se acabe nuestro periodo de mutación.

Superado el primer aviso de lo que se nos viene encima (algún que otro huesazo más), seguimos camino arriba como si nada hubiera sucedido, como siempre ocupados de barrer toda la morralla alienígena que intente chuparnos energía, hasta alcanzar una puerta. Por cierto, hay que vigilar unos bichitos perte-





necientes al grupo de esos que te ponen histérico que aparecen de la nada y se dirigen raudos hacia donde nos encontremos, con intenciones de buitre. Tomada la puerta, el camino no presenta nada especial, y no resultará muy difícil llegar a dos puertas, sobre todo cuando tendremos a nuestro alcance la posibilidad de hacernos invulnerables. Ahora, tras cavilar detenidamente sobre la conveniencia de una u otra, continuamos en las mismas y decidimos echarlo al "pito, pito gorgorito" y nos vamos tan bonitos por la puerta verdadera (la derecha), pues por la izquierda se oye "pim, pom, fuera".

Estamos en otro lugar, más peligroso y largo que el anterior, innumerables curvas y un cápsula de veneno que no se nos ocurre coger ni por casualidad y otra con el "fulminaenemigos instantáneo", que con casualidad o sin ella, cogemos, porque además se halla justo al lado de la puerta que nos lleva al siguiente monstruo del nivel, que, como los anteriores, resulta ser un extraño espantajo multiforme, mezcla de no sabemos qué y no sabemos cuánto. Lo único de lo que estamos seguros es que moriremos si no buscamos rápidamente un sitio donde sus disparos no sean un peligro, y lo sean los nuestros para él.



Superado este escollo, somos transportados a donde tuvimos que emplear el pito y el gorgorito, de los que ahora prescindimos al saber el camino adecuado. Así que sin dudarlo, cogemos la invulnerabilidad, que nunca viene mal, y tomamos la puerta derecha después de poco cavilar.

Realizamos el mismo recorrido que anteriormente, pero ahora hacemos caso omiso del quitaestorbos rápido y continuamos recto en busca de la aventura, en concreto de un puente, señal de que andamos por buen camino, cosa que finaliza en la puerta que lleva al último monstruo del nivel. El Mariposón Negro. A pesar de su localización, es sumamente fácil, siendo la estrategia de destrucción semejante a la de otros anteriormente superados (ver unas cuantas páginas a la izquierda).

FASE 6

Iniciar esta fase supone cambiar el juego de forma radical. Bueno, ya sabemos que llevamos todo el comentario diciendo lo mismo, pero ciertamente, ésta fase cambia lo cambiado, porque cuando aparezcamos en ella, nos llevaremos dos gratas sorpresas (que también las llevamos todo el comentario):

La primera, dotada de cierto humor, consiste en que nuestro poderoso guerrero, superadas las cinco primeras fases, ha llegado por fin al refugio de las hadas, las cuales infinitamente agradecidas, le han convertido en una mas de ellas para que pueda desplazarse mejor.

La segunda, consecuencia de la primera, es que por fin se acabaron todos los líos de laberinto, de tomar puertas que nos llevan al principio y de enfrentarnos cuatro veces al mismo monstruo. Gracias a ello el nivel es completamente recto, sin desviaciones ni otros quebraderos de cabeza, y como iremos volando, dispondremos de toda la pantalla para maniobrar (se nos acabó aquello de :como esquivar un obús del siete, en la puerta de un hormiguero:).

Pero tranquilos, no nos hagamos falsas ilusiones. En primer lugar, no por ser recto vamos a llegar al final irremisiblemente. Y en segundo, nos parece que lamentaremos haber terminado con el laberinto, porque ahora no será una sino muchas las cosas que habrá que buscar. Nos explicamos:

Todo el nivel da la impresión de situarnos en un bosque-enjambre, guarida de algo que no sabemos que es, pero que recuerda mucho a un panal de abejas. Escondidas en el suelo y repartidas a lo largo de todo el recorrido, se hallan las larvas de dichas abejas. Nosotros habremos de avanzar librándonos de los enemigos que osen atacarnos, pero, a la vez, también habremos de disparar a la :nada:. Si somos afortunados, el dispa-

ro sonará diferente, señal indiscutible de que ahí se halla una larva. Además, hemos de estar muy atentos porque necesitaremos dos disparos para destruír una de ellas, y puede ocurrir que no nos percatemos de ello, con lo que la larva seguiría escondida, y ello significaría, muy para desgracia nuestra, que al llegar al final teórico del nivel volveríamos a comenzar, a fin de destruir las larvas que hubieran quedado vivas. Pero bueno, no hay que dramatizar tanto. En realidad este nivel sólo requiere tener buen oído y, sobre todo, una buena dosis de paciencia.

No hay que tener prisa por llegar al final. Sólo hemos de pensar en nuestro objetivo, y ya sabéis que mas vale tarde, que nunca. Para ayudaros un poco (aunque también para atacar por sorpresa), es muy probable que aquellas larvas que olvidéis (siempre y cuando no sean muchas), salgan por su propia ala de tierra y se conviertan en un enemigo más. Si después de todo, habéis sido cuidadosos, no tendréis ningún problema en destruir la gran mariposa gigante que os atacará al final colocandoos en la parte derecha de la pantalla y, desde allí, con el disparo en posición diagonal izquierda, pulsáis la barra espaciadora a un ritmo constante. Tras ello, nos introduciremos en la fortaleza de GARYVO y la suerte estará echada.

FASE 7

La séptima y última fase de éste juego es, a pesar de su localización, una de las más fáciles. En realidad, su única dificultad real reside en el repertorio de monstruos a que nos vamos a enfrentar:

Nada menos que cuatro.

En principio, el recorrido estrictamente "extramonstruorio", a parte del obligado cambio de gráficos, no presenta ninguna dificultad realmente destacable:No salen enemigos móviles que se desplacen. Tan sólo nos hemos de preocupar de:

-Unas formaciones que recuerdan una rosa con cara, que aparecerán estáticas en determinados lugares y desde los que, periódicamente, nos enviarán una serie de proyectiles, fáciles de esquivar si estamos atentos. Para destruirlas hay que acercarse lo suficiente para que nuestros proyectiles les alcancen

-Los agujeros lanzaflechas: Como su nombre indica, son agujeros situados a ambos lados del recorrido, cada uno de los cuales nos arrojará dos flechas cuando pasemos por su lado. Para superarlos hay que hacerlo lenta y tranquilamente por el centro de la pantalla, y nada mas nos arrojen las flechas, desplazarse rápidamente hacia atrás, tras lo cual podremos continuar sin riesgo a que nos vuelvan a lanzar más. Pero eso si, habremos de hacer lo mismo con todos los agujeros

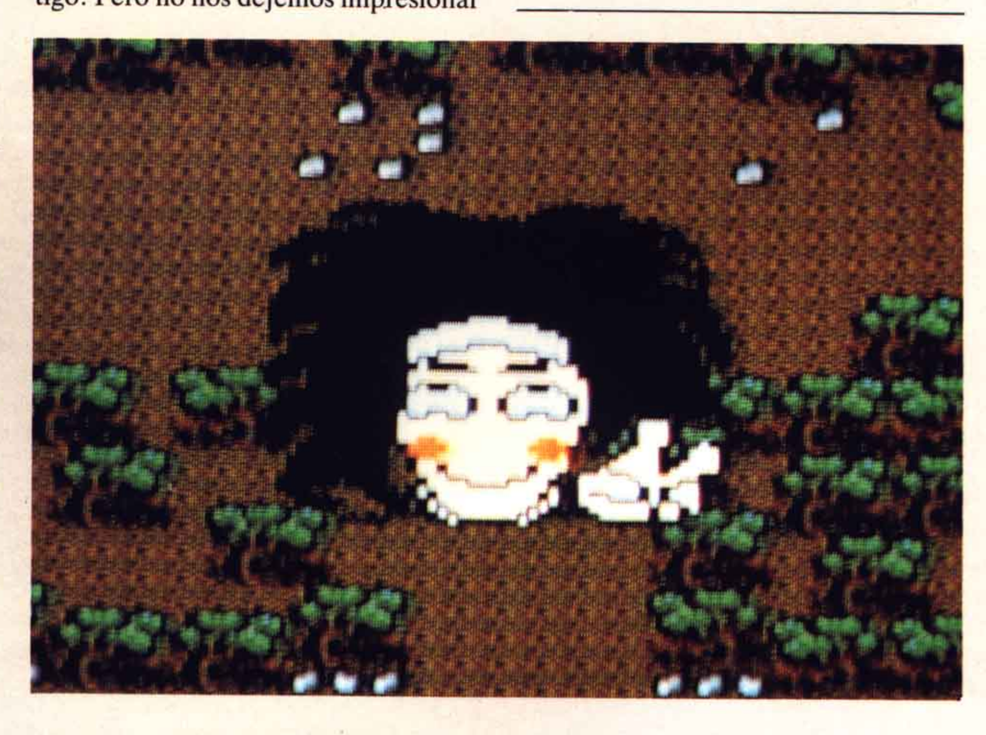
-Monstruos corrientes: Son un monstruo más como todos los que hasta ahora hemos visto. Aparecen solo en ciertas ocasiones, se detienen, disparan, y continuan avanzando.

El resto de la fase consiste en superar cuatro monstruos. En realidad sólo es uno, porque todos ellos, si bien distintos, se desplazan exactamente igual y con la misma cadencia de disparo. Ello significa que sabiendo como destruir uno, se pueden destruir todos. Y todos significa el propio GARYVO. Éste es el último a quien nos tendremos que enfrentar, y destaca por su tamaño, aproximadamente el doble que el de un monstruo normal, y por su disparo: una gigantesca bola que acaba con nuestras reservas energeticas a velocidad de vértigo. Pero no nos dejemos impresionar



por su aspecto ni por su forma de atacar. GARYVO es un hueso duro de roer pero no imposible, y además, cada vez que le demos lo sabremos puntualmente pues la pantalla se pondrá fosforescente a causa del salvaje berrido de dolor que desde su garganta emanará. Y ya sabéis: Todo es posible con buen humor.

Título:GARYVO KING
Firma: Xain Soft
Distribuid.: Serma Software
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX-2
PVP:5.600 pts.







PLAYHOUSE STRIPPOKER

"¡Tarirooo!. ¡Tariiiro!. ¡Me voy a destapar!. A ver que tal te portas."

"¡Mmmmm!. Así, así. ¡Tú si que vales! ¡Y que fuerza!. ¡Oooohhh!. ¡No sé que haría yo sin tí y..." ¡CRAS!.

"¡Ejem!. Estimados lectores y lectoras. Rogamos disculpen a nuestro comentarista, quien por causas debidas a nuestra voluntad ha sufrido un ataque cerebral en pleno acto de servicio."

"¡A ver!. ¿Quién ha sido el oso que le ha dado con un INPUT en la cabeza?"

"Estooo... ¡Yo!"

"¿Pero cómo has sido capaz de semejante barbaridad, al precio que va la revista?. ¿Por qué no le diste con la papelera?"

"Es que... me dijeron que le recordara que estaba en INPUT y yo... pues..."

"Lo dicho. La próxima vez con la papelera o te enviamos a trabajar en la competencia. Y ahora serás tu quien comente este... PLAYHOUSE STRIPPOKER. Bueno, pensándolo mejor, ya lo comento yo."

"En fin, lo que os quería decir, es que con esta maravilla de programa, en todos los sentidos de la palabra, los lectores más "torraos" podrán hacer unos biceps que ni el "Mister Proper con frescura de limón", aunque aquí frescura no sé, pero ..."

Pero bueno, a lo nuestro. En primer lugar, es que PLAYHOSE STRIPPOKER es un programa exclusivamente para los ordenadores de segunda generación, que viene a socorrer las necesidades de aquellos que tenían ya demasiado "tocado" el RED LIGHTS OF AMSTERDAM. Y ya que lo hemos mencionado, digamos a modo de comparación y como un simple juicio nuestro muy discutible, que si bien la calidad del PLAYHOUSE es muy alta, no está tan logrado como el RED LIGHTS, por la sencilla razón de que en éste, la modelo está digitalizada, y por ello la sensación de realidad es mucho mayor, y no en uno, dónde las modelos, a pesar de estar muy logradas son un gráfico más, y por tanto, menos excitante".

"Bien es verdad que en éste disponemos de dos bellas señoritas para disfrutar a tope (ya sabéis, dos mejor que una), pero cualquier lector con un mínimo de picardía se dará cuenta que, con todo, el número de fotos disponibles en el primer programa de Bytebusters (PLAYHOUSE también lo es), es todavía mayor que en este último, y por si fuera poco, cada una de las cinco pantallas de que consta el "desplume" de cada modelo es, en realidad, un descarado "retoque" de la correspondiente a la otra modelo, de modo que ahora parezca otra distinta, vamos, más delantera por aquí, menos muslo por allá, y ya está la otra.

Pero no seamos tan duros y centrémonos en la realidad. A vosotros os importa un rábano cómo estén hechas las modelos. Al fin y al cabo, con un dibujo, y siendo de la calidad de éstos, también podemos descargar la tensión interior. Proseguimos. Las modelos son casi iguales. ¡Pero bueno!, ¿a nosotros qué?. Total, por una vez que nos hagamos el tonto y creamos que son dos distintas, no pasa nada, ¡está claro!, no pasa nada.



Y por último. La música es la misma. Pero a ver, ¿qué queréis?. ¿Acaso preferís jugar a ritmo de "porompompero"?. Pues entonces reconoced que dicha música le va como la mano al... guante...

Bien, una vez demostrado que los programadores no han hecho el vago ni por un instante a la hora de diseñar el programa, ¿qué me vais a decir del juego en sí?.

No cabe la menor duda que si practicais a menudo (cosa de la que estamos bastante seguros), acabaréis siendo unos magníficos jugadores de póker, capaces no sólo de saberse las reglas fundamentales, sino también de adivinar la psicología del contrario, de leer en sus ojos su jugada, de saber cuándo podéis dejarle sin una perra gorda. Por ejemplo. Imaginad que todo el rato os salen cartas desastrosas, que constantemente perdéis dinero, y de repente, ¡ZAS!. ¡Póker de ases!.

"¡Yuuupi!", exclamamos, "ahora la desplumo", y sin dudarlo un momento, apostamos 30 créditos. ¿Qué ocurre entonces?. Que aparece en pantalla el fatídico mensaje "I DROP MY HAND", es decir "ABANDONO", con lo que se van a la porra el desplume, las ilusiones y nuestro póker de ases.

¿Qué hacer, pues?. Ante todo, no ponernos eufóricos ante tal situación, y apostar bajito para que no descubra nuestro juego. Asi evitamos, por un lado, que abandone si no tiene nada, y

por otro, perder más dinero porque ¿y si ella tuviera repoker?. En fin, lo importante es que hay que jugar con calma y no desesperar. Pensar que tarde o temprano acabará por rendirse ante nuestros encantos, y podréis decir: "Si es que yo las dejo más muertas que con el RAID. Al fin y al cabo, lo estaba deseando."

Por cierto, que si después de todo, no tenemos ni idea de cómo jugar, os lo explicamos en un momento. Para empezar, suponemos que sabéis de que va esto del póker y sus combinaciones. Si no, podeis consultar el "Diccionario de póker" editado por el Rey de Picas para la Dama de Corazones en versión treboliana.

En segundo lugar, observaréis la disposición de un panel informativo, dividido en tres compartimentos: En el izquierdo se informa, de arriba a abajo, de:

-su (de ella) capital,
-la apuesta en juego,
-nuestro capital.

En el derecho aparece nuestra combinación de cartas, y en el central, las opciones de juego, que varían según el turno. Si es ella la primera en apostar, podemos contestar a su jugada mediante "STAY", o bien incrementar la apuesta mediante "BET". Si ambos nos "quedamos", se repartirán cartas nuevas, pero permanecerá el dinero del bote en juego.

Si en cambio, tu eres el primero puedes:

-Abandonar la mano con "DROP", con lo cual ella se lleva el bote,
-Quedarse, mediante "STAY",
-Apostar con "BET",

En cada jugada podremos descartarnos una única vez mediante "CALL", tras la cual habremos de decidir si seguimos o lo dejamos.

Quizás esto parezca muy complicado pero todo es coger práctica, y entonces, estaremos listos para demostrar a esas "gatitas" que con nosotros no se juega.

Título: PLAYHOUSE STRIPPOKER
Firma: Methodic Solutions
Formato: Diskette 3'1/2
Sistema: MSX-2

1942

Por fin los usuarios de MSX-1 podrán disfrutar de este conocido juego disponible desde hace tiempo en las máquinas recreativas de muchos salones.

Las diferencias con la versión para MSX-2 (comentada en el número 26 de INPUT MICROS), son evidentes, aunque no demasiado importantes, puesto que esta versión para MSX-1 apareció antes que la de MSX-2, por lo que podríamos considerar a esta última como una perfección de la primera.

1942 también está disponible, además de MSX-1/MSX-2, para MSX2, SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE. Próximamente aparecerá 1943 para ATARI ST, y más tarde para COMMODORE AMIGA.

Título: 1942
Firma: ASCII
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema: MSX



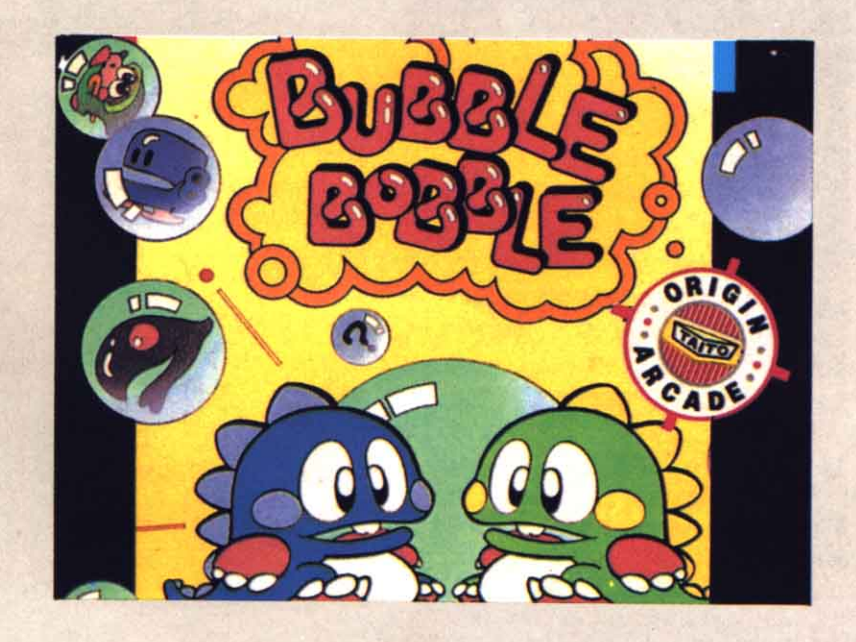
BUBBLE BOBBLE

Aunque sea con cierto retraso respecto a otros sistemas, a partir de ahora los usuarios de MSX-2 podrán disfrutar con una nueva conversión de una máquina de la calle: en este caso se trata de BUBBLE BOBBLE, el original juego de los dos dragones.

El juego en sí no tiene prácticamente diferencias con otros sistemas, si bien podemos ver cómo varían un tanto los gráficos comparándolos con los de otras versiones (SPECTRUM o AMSTRAD), pero también podemos ver reseñar que al lado de otras (ATARI ST o AMIGA) no hay casi diferencias.

En definitiva, y tal y como podéis ver, un buen programa, aunque por ser un cartucho MegaROM de 2 Mb bien habría podido ser mucho más visual.

Título: BUBBLE BOBBLE
Firma: Taito Corp.
Formato: Cartucho MegaROM 2Mb
Sistema: MSX-2

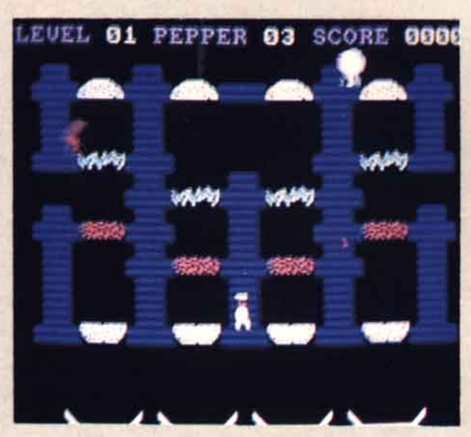


MACATTACK

En esta sociedad dominada por la hamburguesa, un programa referente a este típico alimento yankee no podía faltar. Para los más hambrientos tendremos que hacer notar que es un buen programa, en el que el objetivo del juego es hacer un número determinado de hamburguesas.

Pero si esto fuera así de fácil, más de uno engordaría un par de kilos sin que nadie se lo impidiese. Menos mal que la SPV (Sociedad de Papeadores de Vegetales) cuida por estos glotones y le ha mandado al local McTony's un par de "picantes" guardianes para aguarle el festín al hambriento Didela. Pero éste hace tres días que sólo come pokes sin sal y listados vegetales y el pobre está muerto de hambre, además de estar harto de todas las dietas, y, aunque ahora es verano, ha resuelto comer sin descanso hasta que no pueda más.

Pero sus enemigos, encabezados por la "flaca" Margie, quieren que tenga un buen tipo, para que la estética de la ciudad sea lo mas deportiva posible. Ya sabéis, "Barcelona, posat guapa". Pero, como podremos comprobar, Didela parece un muerto de hambre y no parará hasta formar las hamburguesas, cuya forma de prepararlas es pasando sobre ellas para que caigan hasta que estén enteras en la parte inferior de la pantalla.



Título: MACATTACK
Firma: Byte Busters
Formato: Cinta cassette
Sistema: MSX

KING LEONARD

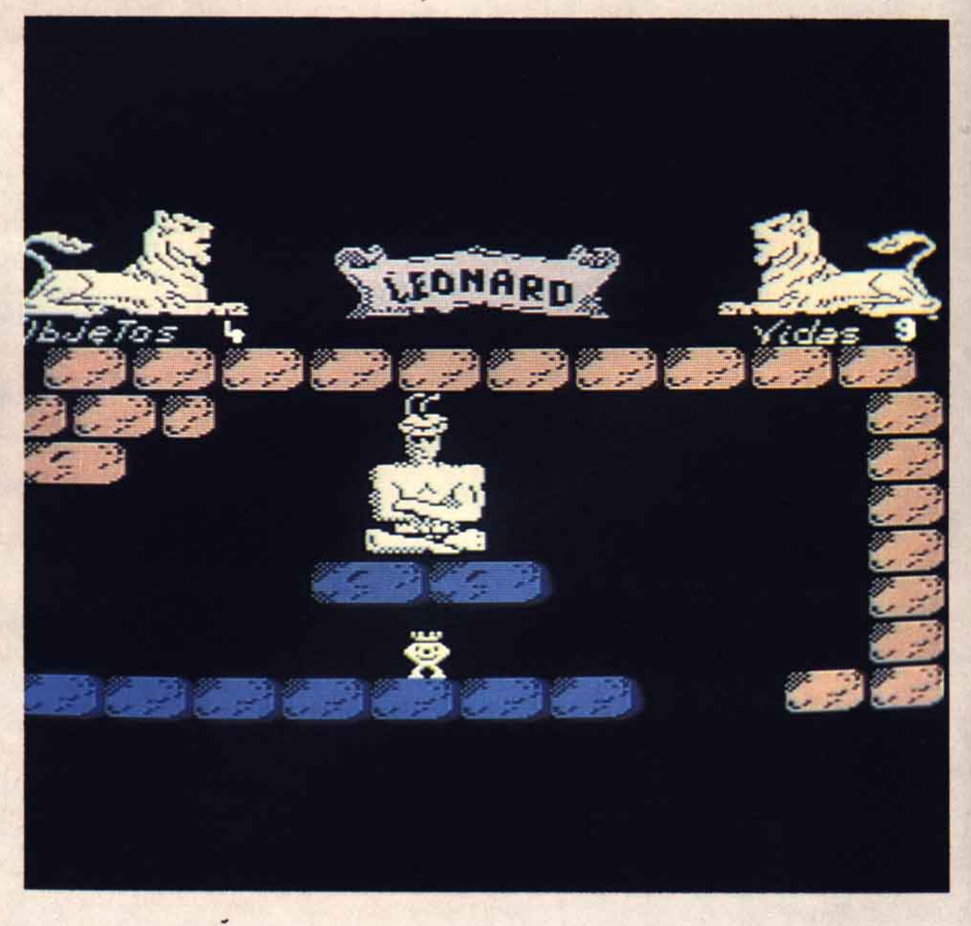
El siniestro Ataúlfo, un ser tremendamente malvado, ha saqueado el pacífico reino de su hermano y rey LEONARD. Pero aun siendo tan maquiavélico, le ha dejado una parte del tesoro que sólo la puede coger llegando a la sala del tesoro.

LEONARD pensó que no iba a ser difícil llegar a ella, pero no contó con los cientos de seres encantados que su despiadado hermano había soltado en el castillo. De todas formas nuestro amigo nunca se dio por vencido y, saltando el foso, logró entrar en el castillo. Lo que había ocurrido hasta ahora no era nada comparado con lo que le esperaba en las más de cuarenta pantallas que aún tenía que atravesar. Desenvainó su EXCALIBUR II (las segundas partes ya existían) y, decidido, no dejó que el primer infeliz que le salió al paso acabase con él.

Sus pasos resonaban en el castillo, aumentados por el eco existente. Después de andar unos metros, se paró y escuchó. Unos sonidos guturales e inhumanos le pusieron el vello de punta, pero sin acobardarse decidió seguir adelante. Pasó por pantallas donde su efigie no había sido destruida, y esto le devolvió la moral, pensando que no habría muchos enemigos más. Pero se equivocaba. De las sombras salió un repugnante bicho, que LEONARD, muy hábilmente, logró burlar.

Cuando sus fuerzas empezaban a flaquear, notó que las paredes tenían algo familiar. ¡Era la antesala del tesoro! Caminó los metros que le separaban de su objetivo y, al ver los cofres abiertos para él, suspiró aliviado. Le llegaron a felicitar, pero cuando quiso comprobar el contenido se quedó de piedra. Vulgares pesetas llenaban los cofres. Su hermano había vuelto a burlarse de él.

Título: KING LEONARD
Firma:
Formato: Cartucho ROM
Sistema: MSX



CRAFTON & XUNK

Sí, habéis leído bien. El tridemensional programa de la casa ERE Informatique, autora entre otros, de programas como el famoso y multiconvertido MACADAM BUMPER, acaba de sacar al mercado la conversión para MSX-2, en diskette, del célebre CRAFTON & XUNK, bombazo en su día en la versión de ATARI ST.

El programa en sí es el mismo, como es natural, pero eso sí, un tanto peor, sobretodo en gráficos y moviento, aunque en general se puede hacer una valoración positiva.

Cabe mencionar que el programa también se encuentra disponible para AMSTRAD CPC, y que hace poco tiempo acaba de salir su segunda parte.

Título:CRAFTON & XUNK
Firma: Ere Informatique
Formato: Diskette 3'1/2
Sistema:MSX-2







THE COCKPIT

¿Alguna vez habíais soñado con pilotar un avión?. Pues bien, ahora la totalmente desconocida firma nipona NIDECOM nos brinda esa oportunidad que muchos de nosotros tanto esperábamos.

En este caso no pilotaremos, ni un F-18, ni un HARRIER como muchos desearíamos, sino que nos pondremos a los mandos de un avión más grande: un aeroplano comercial de carga y pasajeros.

Así es, en el programa, dentro del primer menú podemos elegir entre pilotar:

BOEING 747,
DOUGLAS DC8,
CONVAIR CV88 o
BOEING 707.

Si bien es cierto, que no es idéntico pilotar un avión realmente que desde una silla delante de nuestro monitor, cabe resaltar la existencia de diversos programas de simulación que ofrecen un realismo bastante bueno, como por ejemplo sucede en este caso.

El programa, es necesario reseñarlo todo, es bastante difícil de manejar (cosa normal cuando se trata de simuladores), incluso con las intrucciones delante. Pero a base de práctica y paciencia seguro que acabamos siendo unos verdaderos ases del aire.

Del programa en sí, resaltan las frases sintetizadas de voz y que surgen cuando se nos comunica alguna acción errónea o una avería general.

Finalmente, como consejo, diremos que no os fijéis demasiado en la demostración, así como escoger uno de los primeros aeropuertos que se ofrecen, en el menú, para despegar y aterrizar: FUKUOKA, CHITOSE, NEW TOKYO, NAGOYA, OSAKA y KAGOSHIMA.

Título:THE COCKPIT
Firma: Nidecom
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX





CHRONOS

En un principio aún no determinado, por la pobre mente humana iniciòse el proceso de la creación de una dimensión llamada tiempo...

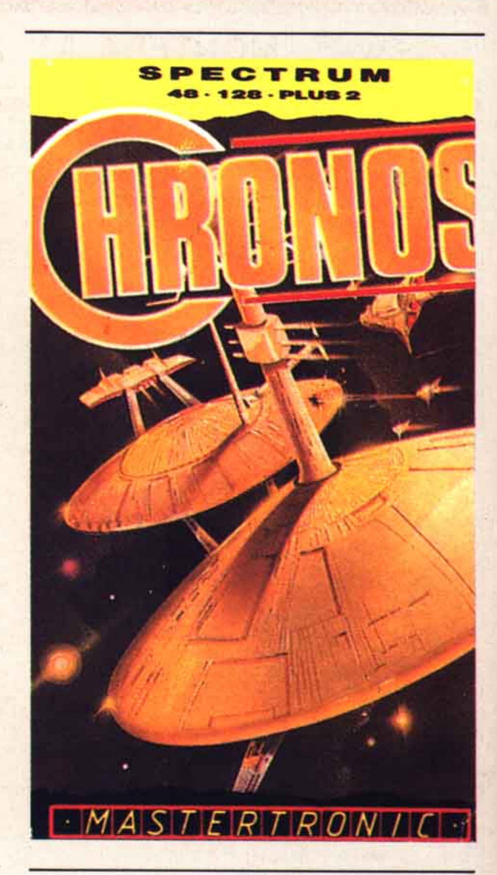
Más tarde Chronos fue el dios encargado de controlar y proteger el uso del tiempo, tanto por los hombres como por los demás dioses, semidioses y faunos de todas clases. Tan ardua era su tarea que para poder realizar todo lo antes comentado, tuvo que crear una serie de tiempígenas llamados *miniwers*.

A lo largo de varias eras, los miniwers ayudaron y colaboraron con el dios Chronos, mas tras esta etapa de bien...

Los miniwers cada día obtenían más y más poder; era debido a que Chronos evidentemente envejecía. Como bien sabemos, todo aquel que fuera depositario del tiempo tenía una vida de 500 años, y Chronos ya tenía en su haber 450. Y los miniwers lo sabían, sí, y por ello se dieron cuenta de que en la debilidad de Chronos estaba su mejor arma. Se dispuso una reunión presidida por la cabeza visible de estos, Sac-Miwers, un rebelde sin causa. Éste consiguió reunir a las grandes masas como a su vez se alzaran en contra de Chronos. A pesar de que algunos miniwers eran fieles a su amo, Sac consiguió encarcelarle y así disfrutar de todo el poder que permite poseer el tiempo. El mal de momento había vencido...

El juego, básicamente, es un arcade de tipo bélico, intento de copia del SALAMANDER, sin, por supuesto, llegarle a la altura del talón. El juego en sí no está mal: tú tienes que rescatar a Chronos, eso sí tras haberte cargado a todos los tiempígenas.

Título: CHRONOS
Firma: Mastertronic
Distribuid.:DRO Soft
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s):SPECTRUM
PVP: 499 pts.



ROLLAROUND

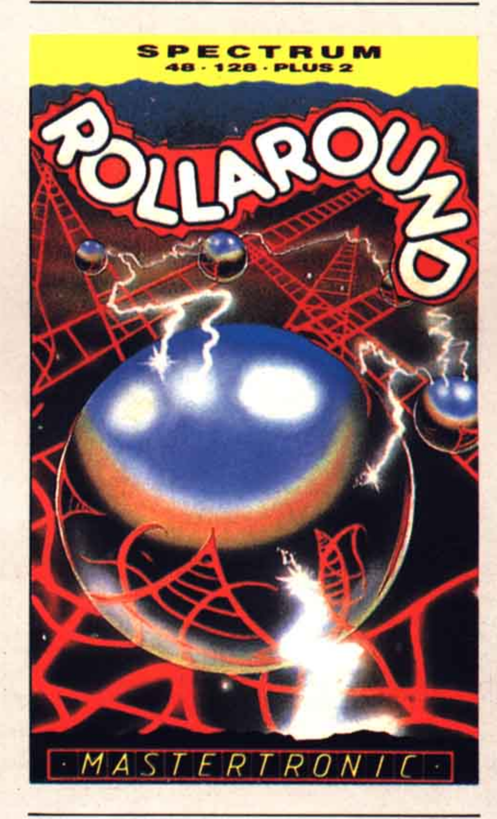
GIROSCOPE dio la pauta. SPINDIZZY demostró que un juego de arcade podía ser algo más que un simple compuesto de aventuras a través de la pantalla. Aquí aparece uno que pretende seguir los pasos del último.

Se trata de un programa en que la actividad a realizar es ir desplazando una canica por las diversas pantallas que encontraremos a nuestro paso.

Toda nuestra misión será ir borrando de los varios mosaicos todo aquello que nos indiquen los controles de admisión. Eso sí, la mayoría de ocasiones tendremos que evitar las diferentes formas de vida que se encuentren en la pantalla a terminar.

Cada nivel dispone en su haber de 9 pantallas en las cuales pueden existir 7 tipos diferentes de mosaicos a recoger:

— *Cuadrado llano:* su uso es para moverse de un lado a otro.



— *Cuadrado con cruz:* te darán un cruz.

— *Cuadrados invertidos dos tipos*: Rejillas: transforman los primeros por los segundos y viceversa. Cuadrados con h: invierten toda la pantalla.

— *Cuadrados con reloj:* detienen el transcurso del tiempo.

— *Cuadrados ?:* pueden matarte, darte bonus o darte una vida.

Cuidado con los agujeros, pues, de caerte en ellos, morirías automáticamente.

El juego está muy logrado y con él disfrutarás de lo lindo si sobre todo te gustaron los anteriores a él.

Título:ROLLAROUND
Firma: Mastertronic
Distribuid.:DRO Soft
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s):SPECTRUM
PVP: 499 pts.

ONE WAY SOFTWARE

ONE WAY MONTERA, 32 - 2º • • 28013 MADRID • TELÉF.: (91) 521 67 99 Y 522 39 61

SPECTRUM	
HARDBALL	500
MARTIANOIDS	500
WAR	500
INFILTRATOR	500
BREAK THRU	500
ENIGMA FORCE	500
NODES OF YESOD	500
RASPUTIN	500
VECTRON	500
COMET GAME	500
INVADERS	500
HOWARD EL PATO	500
GOLF	500
GOLPE EN PEQ. CHINA	500
REGRESO AL FUTURO	500
ALIENS	500
TRES LUCES DE GLAU	500
POLE POSITION	500
SPY HUNTER	500
BRUCE LEE	500
MIAMI VICE	500
COCHE FANTASTICO	500
HALCON CALLEJERO	500
RAMBO	500
ANTIRIAD	500
THANATOS	500
AVENGER	500
SHAOLINS ROAD	500
GAUNTLET	500
WINTER GAMES	500
ARKANOID	500
GREAT ESCAPE	500
BATMAN	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
KUNG FU MASTER	500
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
ARMY MOVES	500
DUSTIN	500
NONAMED	500
EXPLODING FIST	500
RAPID FIRE	500
MICROBALL	500
QUARTET	875
GALACTICS GAMES	875
BEST OF 3D	875
BRAVESTART	875
MADBALLS	875
FIRETRAP	875
NUCLEAR BOWLS	875
STARBYTE	875
EL CUERPO HUMANO	875
STOONKERS (ESTRAT)	875
MANIC MINER	875
DAMAS ZX	875
BUGABOO LA PULGA	875
ALCHEMIST	875
BASKET TWO ON TWO	875
ENDURO RACER	875
WONDER BOY	875
SUPER HANG ON	875
RAMPAGE	875
GUADALCANAL	875
INT. KARATE +	875
SUPER SPRINT II	875
PREDATOR	875
FERNANDO MARTIN	875
FREDDY HARDEST	875
PHANTIS	875
TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
LAGUERRA DE LAS VAJILLAS	875
EL CID	875
B. OF FRANKINSTEIN	875
GARFIELD	875
PHM PEGASUS	875
MARBLE MADNESS	875
THE SENTINEL	875
STREET HASSLE	875
JACKAL	875
SALAMANDER	875
BLACK LAMP	875
THUNDERCATS	875
IKARI WARRIORS	875
BATTLE SHIPS	875
CHAIN REACTION	875
ABADIA DEL CRIMEN (SOLO PARA 128K)	875
GOODY	875
EL OSO YOGUI	875
TRAP DOOR II	875
GUNBOAT*	875
WINTER OLYMPIAD 88	875
COLOSSUS (AJEDREZ)	875
BOMB JACK I	875
COMMANDO	875
GHOST & GOBLINS	875
ACE	875
ACE II	875
SNOOKER (BILLAR)	875
FIGHTER PILOT	875
TRIO (AIRWOLF II G. GURIANOS + 3DC)	875
COBRA	875
MASTERS DEL UNIV	875
TAIPAN	875
CORRECAMINOS	875
007 ALTA TENSION	875
DEATH WISH 3	875

SPECTRUM	
RENEGADE I	875
TANK	875
DESPERADO	875
STARDUST	875
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY II	875
INDIANA JONES	875
RYGAR	875
GAUNTLET II	875
720 GRADOS	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
SUPER CYCLE	875
HYSTERIA	875
JACK THE NIPPER II	875
BASIL	875
MASK I	875
MASK II	875
DEFLEKTOR	875
TOUR DE FORCE	875
TRANTOR	875
PHANTOM CLUB	875
SIDEARMS	875
RAMPARTS	875
CAPITAN AMERICA	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
NIGEL MANSELL	875
AFTEROIDES	875
ARKOS	875
EL MUNDO PERDIDO	875
FIREFLY	875
ROLLING THUNDER	875
ARKAÑOID II	875
BEDLAM (SOLO 128K)	875
BLOOD VALLEY	875
VENOM STRIKES BACK	875
NORTH START	875
PSYCHO SOLDIER	875
UNITRAX	875
TARGET RENEGADE II	875
NEMESIS (*)	875
JAIL BREAK (*)	875
XOR (*)	875
INSIDE OUTING (*)	875
IMP. MISSION II (*)	875
CYBERNOID (*)	875
CHARLS CHAPLIN (*)	875
VIXEN (*)	875
GUTZ (*)	875
PSYCHO (*)	875
COUNDOWN (*)	875
MAX MIX GAME (*)	875
WIZARD WAR (*)	875
BLACK BEAR (*)	875
MORTADELO Y FIL. (*)	875
LA PANTERA ROSA (*)	875
CROSSWIZE (*)	875
GHOTICK (*)	875
MAGNETRON (*)	875
PACK MONSTRUO	1.200
COLECCION DINAMIC	1.200
SCOOBY DOO	1.200
PAPERBOY	1.200
1942	1.200
SPACE HARRIER	1.200
PROHIBITION	1.200
FRIGHTMARE	1.200
BOMB JACK II	1.200
LEADER BOARD GOLF	1.200
BARBARIAN	1.200
STAR WARS	1.200
OUT RUN	1.200
MEGAPOCALIPSE (*)	1.200
RENAUD (*)	1.200
TRAZZ (*)	1.200
BOBSLEIGTH	1.200
A.T.F. (*)	1.200
DEATHSCAPE	1.500
BOBLE BUBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
EL OJO (THE EYE)	1.500
HIT PAK (4 EXITOS)	1.750
SIX PAK I	1.750
SIX PAK II	1.750
SIX PACK III (*)	1.950
LA CAJA DE SOL	2.250
STARGLIDER	2.900
GUNSHIP	2.900
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD	P.V.P.
WAR	500
SIGMA 7	500
INFILTRATOR	500
DONKEY KONG	500
BREAK THRU	500
GOPE EN PEQ. CHINA	500
REGRESO AL FUTURO	500
HOWARD EL PATO	500
TRES LUCES DE GLAU.	500
DECATLON	500
EXPLODING FIST	500
BRUCE LEE	500
MATCH DAY	500
MIAMI VICE	500
COCHE FANTASTICO	500
HALCON CALLEJERO	500
RAMBO	500
ANTIRIAD	500

AMSTRAD	
THANATOS	500
AVENGER	500
SHAOLINS ROAD	500
KUNG FU MASTER	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
GAUNTLET	500
WINTER GAMES	500
GREAT ESCAPE	500
ARKANOID	500
BATMAN	500
COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
ALIENS	500
OLE TORO	500
ARMY MOVES	500
DUSTIN	500
NONAMED	500
MICROABALL	500
DEFLEKTOR	875
FIRETRAP	875
KNIGHTMARE	875
STARBYTE	875
BASKET TWO ON TWO	875
ENDURO RACER	875
WONDER BOY	875
SUPER HANG ON	875
RAMPAGE	875
GUADALCANAL	875
INT. KARATE +	875
SUPER SPRINT II	875
PREDATOR	875
B. OF FRANKISTEIN	875
HOMBRE LOBO EN LOND.	875
FERNANDO MARTIN	875
FREDDY HARDEST	875
PHANTIS	875
HUNDRA	875
TURBO GIRL	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
EL CID	875
GARFIELD	875
THE SENTINEL	875
STREET HASSLE	875
JACKAL	875
THUNDERCATS	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIORS	875
BATTLESHIPS	875
BLACKLAMP	875
CHAIN REACTION	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
GOODY	875
EL OSO YOGUI	875
TRAP DOOR II	875
CHAMONIX CHALLENGE	875
SNOOKER (BILLAR)	875
COMMANDO	875
FIGHTER PILOT	875
GHOST & GOBLINS	875
BOMB JACK	875
ACE	875
TRIO (AIRWOLF II + G. GURIANOS 3DC)	875
COBRA	875
TAIPAN	875
CORRECAMINOS	875
007 ALTA TENSION	875
DEATH WISH 3	875
MASK I	875
MASK II	875
RENEGADE	875
TANK	875
DESPERADO	875
STARDUST	875
PLATOON	875
MATCH DAY II	875
INDIANA JONES	875
RYGAR	875
GAUNTLET II	875
720 GRADOS	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
SUPER CYCLE	875
JACK THE NIPPER II	875
BASIL	875
TOUR DE FORCE	875
MASTERS DEL UNIV.	875
TRANTOR	875
SIDE ARMS	875
PHANTOM CLUB	875
RAMPARTS	875
MISTERIO DEL NILO	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
NIGEL MANSELL	875
ARKOS	875
ROLLING THUNDER	875
ARKANOID II	875
BEDLAM	875
BLOOD VALLEY	875
VENOM STRIKES BACK	875
NORTH START	875
AFTEROIDS	875
UNITRAX	875
NEMESIS (*)	875
JAIL BREAK (*)	875
XOR (*)	875
INSIDE OUTING (*)	875
IMP. MISSION II (*)	875
CYBERNOID (*)	875
CHARLES CHAPLIN (*)	875
VIXEN (*)	875

AMSTRAD	
BLACK BEAR (*)	875
MAX MIX GAME (*)	875
WIZARD WARZ (*)	875
GOTHICK (*)	875
MORTADELO Y FIL. (*)	875
LA PANTERA ROSA (*)	875
PACK MONSTRUO	1.200
COLECCION DINAMIC	1.200
SCOOBY DOO	1.200
1942	1.200
SPACE HARRIER	1.200
BOMB JACK II	1.200
PAPERBOY	1.200
PROHIBITION	1.200
IZNOGOUD	1.200
ANGEL DE CRISTAL	1.200
FRIGHTMARE	1.200
LEADER BOARD GOLF	1.200
BARBARIAN	1.200
STAR WARS	1.200
OUT RUN	1.200
MEGAPOCALIPSE (*)	1.200
RENAUD (*)	1.200
TRAZZ (*)	1.200
BOBSLEIGHT (*)	1.200
A.T.F. (*)	1.200
COLOSSUS 4 (*)	1.200
BBUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
EL OJO (THE EYE)	1.500
HIT PAK (4 EXITOS)	1.750
SIX PACK I	1.750
SIX PACK II	1.750
SIX PACK III	1.950
LA CAJA DE SOL	2.250
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD UTILIDADES	P.V.P.
STOCK AID (CONTROL DE STOCK)	975
SYCLONE 2 (COPIADOR DE CINTA A CINTA)	975
SPIRIT (COPIADOR DE CINTA A DISCO)	975
AMSBASE (BASE DATOS)	975
AMSTEST CHEQUEO)	975
FONT EDITOR	975
USIC MAESTRO	975
BASE DE DATOS Y DE ETIQUETAS	975
CONTAB. DOMESTICA	1.500
MONITOR C. MAQUINA	1.500
LENGUAJE FORTH	1.500

COMMODORE	P.V.P.
SIGMA 7	500
EXPRESS RAIDER	500
BREAK TRHU	500
INFILTRATOR	500
REGRESO ALFUTURO	500
HOWARD EL PATO	500
GOLPE EN PEQ. CHINA	500
ALIENS	500
SPY HUNTER	500
EXPLODING FIST	500
MIAMI. VICE	500
COCHE FANTASTICO	500
RAMBO	500
ANTIRIAD	500
KUNG FU MASTER	500
SHAOLINS ROAD	500
GAUNTLET	500
WINTER GAMES	500
ARKANOID	500
TERRA KRESTA	500
MICROBALL	500
ARMY MOVE	500
BASKET TWO ON TWO	875
ENDURO RACER	875
WONDER BOY	875
RAMPAGE	875
GUADALCANAL	875
INT. KARATE +	875
SUPER SPRINT II	875
PREDATOR	875
MARBLE MADNESS	875
PHM PEGASUS	875
B. OF FRANKISTEIN	875
FERNANDO MARTIN	875
FREDDY HARDEST	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
GARFIELD	875
THE SENTINEL	875
STREET HASSLE	875
BLACK LAMP	875
THUNDERCATS	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIORS	875
CHAIN REACTION	875
COLOSSUS (AJEDREZ)	875
SNOOKER (BILLAR)	875
COMMANDO	875
FIGHTER PILOT	875
GHOSTS & GOBLINS	875
BOMB JACK	875
ACE	875
ACE II	875
TRIO (AIRWOLF II + G. GURIANOS + CBALL)	875
TAIPAN	875
CORRECAMINOS	875
WATERPOLO	875

COMMODORE	
RENEGADE	875
TANK	875
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY II	875
INDIANA JONES	875
RYGAR	875
GAUNTLET II	875
720 GRADOS	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
STREET BASKETBALL	875
CH. WRESTLING	875
TRANTOR	875
SIDE ARMS	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
FIREFLY	875
ROLLING THUNDER	875
BEDLAM	875
BLOOD VALLEY	875
VENOM STRIKES BACK	875
NORTH STRAT	875
UNITRAX	875
TROLL	875
TARGET RENEGADE II	875
JAIL BREAK (*)	875
NEMESIS (*)	875
INSIDE OUTING (*)	875
XOR (*)	875
IMP. MISSION II (*)	875
CYBERNOID (*)	875
BLOOD VALLEY (*)	875
VIXEN (*)	875
GUT (*)	875
COUNDOWN (*)	875
WIZARD WARZ (*)	875
INFILTRATOR II (*)	875
GHOTIC (*)	875
MAGNETRON (*)	875
MORTADELO Y FIL. (*)	875
THE LAST NINJA	1.200
BANGKOG KNIGTHS	1.200
SCOOBY DOO	1.200
PAPERBOY	1.200
1942	1.200
SPACE HARRIER	1.200
BOMB JACK II	1.200
PROHIBITION	1.200
FRIGHTMARE	1.200
TRAZZ	1.200
LEADER BOARD GOLF	1.200
BARBARIAN	1.200
OUT RUN	1.200
STAR WARS	1.200
SHOT EM UP CONSTRUCTION SET (*)	1.200
RENAUD (*)	1.200
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
EL OJO (THE EYE)	1.500
HIT PAK (4 EXITOS)	1.50
SIX PAK I	1.750
SIX PAK II	1.750
SIX PAK III (*)	1.950
AZIMUTH (ALINEADOR)	2.000
TRIVIAL PURSUIT	3.500

MSX	P.V.P.
SUVIVOR	500
MARTIANOIDS	500
SPIRITS	500
INVADERS	500
UTILIDAD GRAFICA	500
BOUNDER	500
JACK THE NIPPER	500
WALKYRE	500
KNIGHT LORE	500
ALIEN 8	500
GUNFRIGHT	500
GAUNTLET	500
WINTER GAMES	500
DONKEY KONG	500
ARKANOID	500
HEAD OVER HEELS	500
UCHI MATA	500
BATMAN	500
COLT 36	500
COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
PENTAGRAM	500
NONAMED	500
DUSTIN	500
ARMY MOVES	500
DECATHLON	875
ALIENS	875
HOWARD EL PATO	875
EL CID	875
ROCKY	875
FERNANDO MARTIN	875
FREDDY HARDEST	875
PHANTIS	875
HUNDRA	875
TURBO GIRL	875
GAME OVER	875
DON QUIJOTE	875
ABADIA DEL CRIMEN	875

MSX	
GOODY	875
BEACH HEAD	875
ALPINE SKI	875
POLICE ACADEMY II	875
TT RACER	875
BATTLE CHOPPER	875
INDY 500	875
737 SIMULATOR	875
SNOOKER (BILLAR)	875
SPIRTFIRE 40	875
007 ALTA TENSION	875
DEATH WISH 3	875
DESPERADO	875
STARDUST	875
WARLD GAMES	875
MISTERIO DEL NILO	875
NUCLEAR BOWLS	875
TEMPTATIONS	875
EL MUNDO PERDIDO	875
ALE HOP	875
TAIPAN	875
MARCH DAY II	875
CALIFORNIA GAMES	875
INDIANA JONES	875
ARKOS	875
VENOM STRIKES BACK	875
MACADAM BUMPER	875
INT. KARATE	975
MAGIC PINBALL	975
EL DESC. DE AMERICA	975
SIR FRED	975
WHO DARES WINS II	975
TURBO CHESS (AJED.)	975
EUROPEAN GAMES	975
WINTER EVENTS	975
ADDICTABALL	975
SORCERY	975
SUPERBOWL	975
PACK MONSTRUO	1.200
COLECCION DINAMIC	1.200
DAMBUSTERS	1.200
ACE OF ACES	1.200
BOBSLEIGHT (*)	1.200
A.T.F. (*)	1.200
COLOSSUS (*)	1.200
EL OJO (THE EYE)	1.500

CARTUCHOS MSX	P.V.P.
GREEN BERET	4.500
KONAMI FUTBOL	4.500
KONAMI TENNIS	4.500
NEMESIS	4.500
THE GOONIES	4.500
KNIGHTMARE	4.500
MAZE OF GALIONS	4.500
PENGUIN ADVENTURE	4.500
BALONCESTO DUNSHOT	4.500
GAME MASTER	4.900
NEMESIS II	4.900
F-1 SPIRIT	4.900
SALAMANDER	4.900
METAL GEAR (MSX 2)	4.900
VAMPIR KILER (MSX 2)	4.900
USAS (MSX 2)	4.900

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
GAUNTLET	1.500
JACK THE NIPPER II	1.500
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750
HUNDRA	1.750
TURBO GIRL	1.750
MORTADELO Y FIL. (*)	1.750
LA PANTERA ROSA (*)	1.750
PREDAROR	2.250
PACK MONSTRUO	2.250
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
EL OJO (THE EYE)	2.250
HYDROFOOL	2.250
TRIO (AIRWLF II G. GURIANOS + 3DC)	2.250
HUNDRA + T. GIRL	2.250
F. HARDEST + PHANTIS	2.250
GOODY + LAST MISION	2.250
EXOLON + ZYNAPS	2.250
BARBARIAN + STIFLIP	2.250
RENEGADDE + WIZBALL	2.250
DESPERADO + SURVIVOR	2.250
INDIANA + RYGAR	2.250
GAUNTLET II + 720 G.	2.250
PLATOON + ARKANOID 2	2.250
OUT RUN (*)	2.250
CYBERNOID + W. WARZ (*)	2.250
BUGGY BOY (*)	2.250
BOB WINNER	2.250
BIG 4	2.750
SIX PAK I	2.750
SIX PAK II	2.750
PROHIBITION	2.750
PARIS DAKAR 4×4	2.750
PARIS DAKAR MOTOS	2.750
RENAUD	2.750
IZNOGOUD	2.750
SIX PAK III (*)	2.750
COLOSSUS	3.500
TRIVIAL PURSUIT	4.500

SPECTRUM + 3 DISCO	P.V.P.
ANTIRIAD	1.500

SPECTRUM + 3 DISCO	
FERNANDO MARTIN	1.750
HUNDRA	1.750
TURBO GIERL	1.750
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
3D GAME MAKER	2.250
F. HARDEST + PHANTIS	2.250
HUNDRA T. GIRL	2.250
GOODY + LAST MISION	2.250
PLATOON + ARKANOID 2	2.250
BEDLAM + SIDEARMS	2.250
VENOM S.B. + NORTH S.	2.250
TRANSFER + 3 (TOPO)	2.500
CALIFORNIA GAMES	2.600
GAUNTLET II	2.600
GUNSHIP	2.600
PROHIBITION	2.750
RENAUD	2.750
FRIGHTMARE	2.750
TRIVIAL PURSUIT	4.500

ATARI ST	P.V.P.
OUT RUN	3.900
CAPITAN AMERICA	3.900
MIS. IMPOSIBLE II	3.900
INDIANA JONES	3.900
GAUNTLET	3.900
CORRECAMINOS	3.900
SUPER CYCLE	3.900
WINTER GAMES	3.900
WORLD GAMES	3.900
CH. WRESTLING	3.900
SUBBATLE SIMULATOR	3.900
ROGUE	3.900
TEMPLE OF APHSAI	3.900
CHARLES CHAPLIN (*)	3.900
TRANTOR (*)	3.900
TEST DRIVE	4.700
XENON	4.700
BUBBLE BOBBLE	4.700
MORTADELO Y FIL. (*)	4.700

SPECTRUM COMPLEMENTOS	
INTERFACE KEMPSTON	1.995
INTERFACE KEMPSTON 6 MESES D GARANTIA	2.495
INTERFACE KEMPSTON PARA +2 Y +3	3.100
MULTIJOYSTICK	3.875
CABLE EXP. DE PORT	3.000
PHEENIX 3E	6.500
TRANSTAPE III	7.900
MULTIFACE III	10.500
MULTIFACE III CON EXPANSION TRASERA	11.500
DISCIPLE + D	15.900
DISCIPLE + D MAS UNIDAD 3.5"	46.480
DISCIPLE + D MAS UNIDAD 5.25"	59.900

AMSTRAD COMPLEMENTOS	
CABLE AUDIO CASETE	1.300
CABLE 2 JOYSTIYCKS	2.600
PROLONGADORES 464	1.800
PROLONGADORES 6128	2.600
SINTETIZADOR DE VOZ EN CASTELLANO (MHT)	8.900
MODULADOR-ADAPTADOR PARA TV COLOR (MHT)	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV. (MHT)	21.900
MULTIFACE TWO	14.900

COMMODORE COMPLEMENTOS	
RESET PARA POKEAR	1.500
COPIADOR AUDIO CON FUENTE (2 CASETTES)	3.900
FREEZE MACHINE	7.900
FINAL CARTRIDGE 3	9.900
CASETTE COMMODORE	5.900

MSX COMPLEMENTOS	P.V.P.
CABLE AUDIO CASETE	1.300
MULTIMILLER (HACE COMPATIBLE MSX2)	7.900
MILLER GRAPH (CART. DISE GRAFICO)	9.900
MEMORY MILLER AMPLIA HASTA 64K	11.900

JOYSTICKS	P.V.P.
ZERO-ZERO STANDAR	1.900
ZERO-ZERO AMSTRAD	1.900
ZERO-ZERO +2, +3	1.900
KONIX STANDAR	2.595
KONIX + 2, +3	3.300
PHASOR ONE	3.300
MAGNUM	3.300
EUROM. PROFESIONAL	7.900

DISCOS	P.V.P.
CAJA 10 3" AMSOFT	4.950
CAJA 10 3.5" DC.DD	3.500
CAJA 10 5.25" DC.DD	1.250
CAJA VACIA PARA 3"	50

*** EN LOS TÍTULOS CON ASTERISCO PREFERIBLEMENTE LLAMAR PARA CONFIRMAR DISPONIBILIDAD**

HAZ TU PEDIDO LLAMANDO A LOS TELÉFONOS 521 67 99 O 522 39 61 O POR CORREO ENVIÁNDONOS EL CUPÓN (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A: ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2º MADRID 28013

TÍTULOS GRATIS

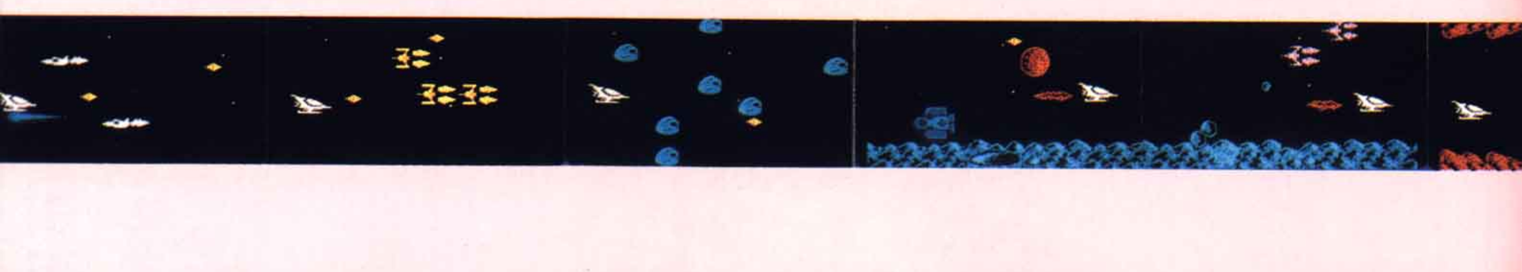
CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ÉSTAS

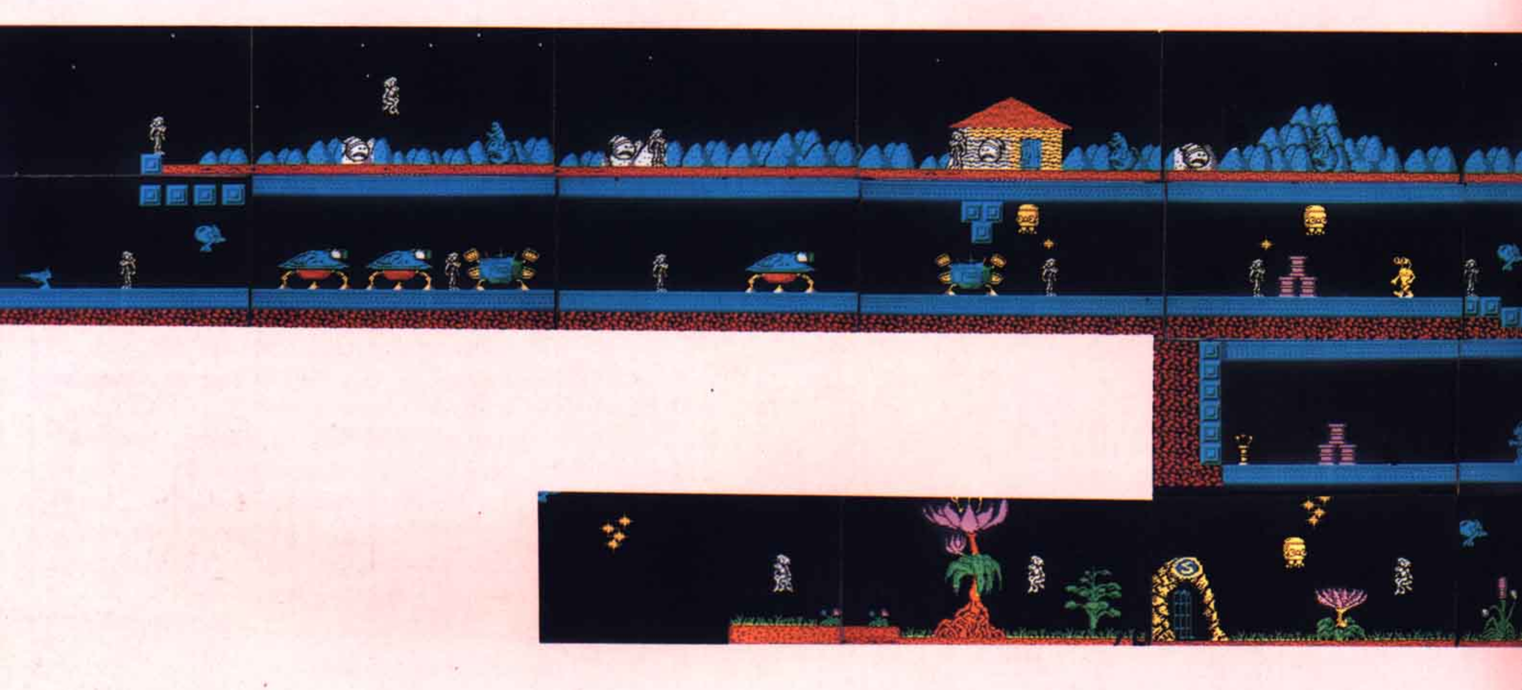
SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
ZIG ZAG	ZELOS II	M. IMPOSIBLE	HOPPER
MISILE	JACK	ROCK LUCHA	CROSSING
MOON BUGGY	BREAK IT	PING PONG	SCENTIPEDE

NOMBRE ____________________
APELLIDOS ____________________
DIRECCIÓN COMPLETA ____________________
TELÉFONO ____________________
FORMA DE PAGO ____________________
☐ TALÓN ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR ____________________
TÍTULOS GRATIS ____________________

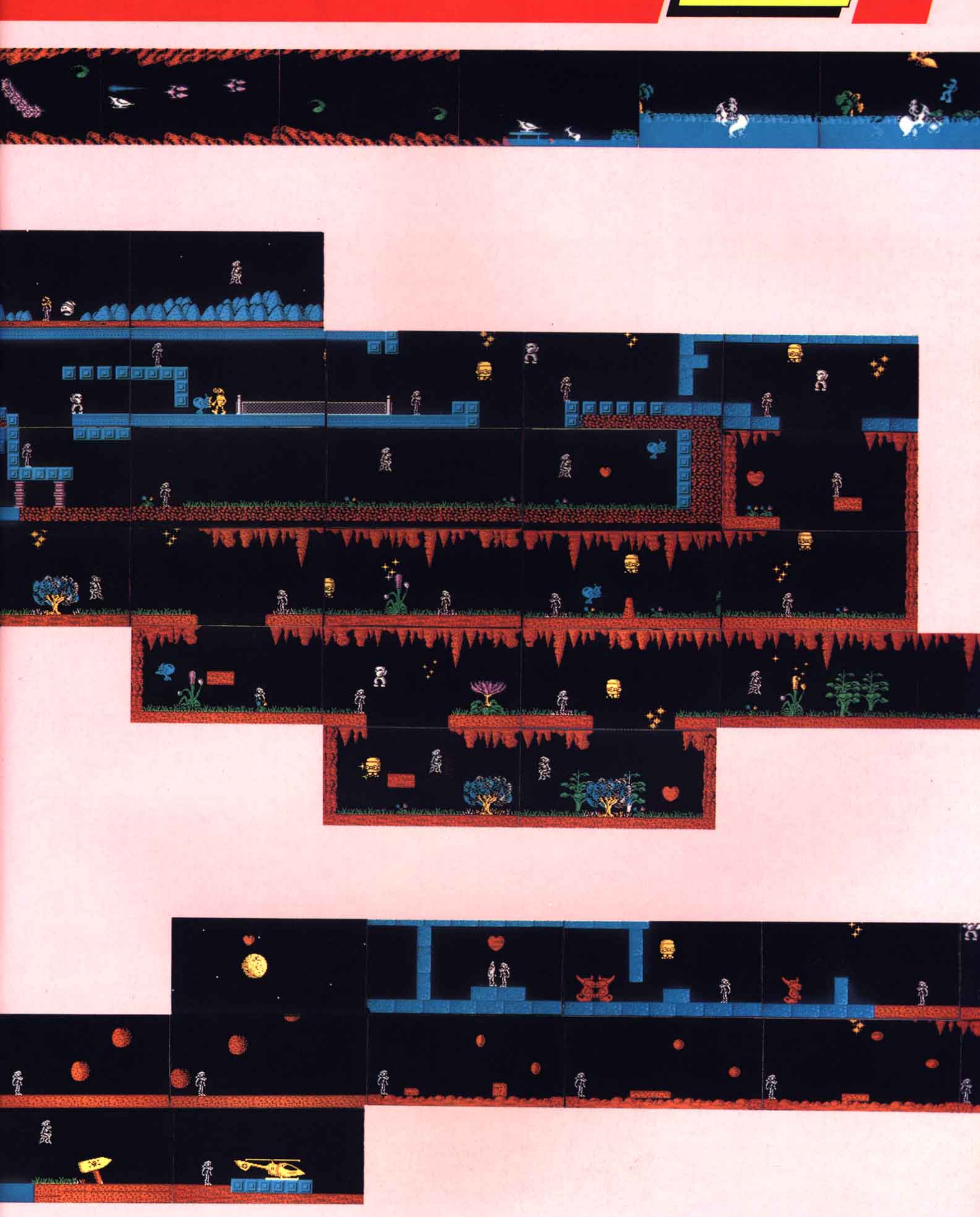
TÍTULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVÍO	200
TOTAL	





PHANTIS





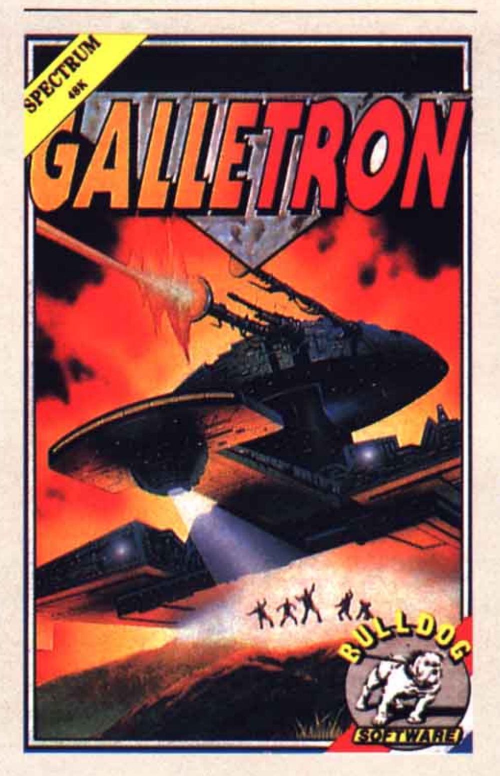
GALLETRON

Y vuelven los programas de tipo Orbix. Sólo a ciertos programadores se les ocurriría incurrir en la idea de volver a cometer el mismo error, el de un desplazamiento de nuestro protagonista de forma angular.

Después de una destrucción parcial de la galaxia, realizada por una raza de mutantes de alta inteligencia pero de bajos instintos, apareció otra, formada por unos guerreros tan valerosos como inteligentes.

Estos, durante largo tiempo, estuvieron almacenando piezas y mecanismos para construir el arma definitiva que acabaría por fin con la tiranía de los Gallios.

Aquí nace la leyenda de un valiente que sólo con un tanque de carga láser adentróse en los dominios de los Gallios. Su misión: eliminar al Cerebro, alma de todos ellos, pues eran controlados por éste de forma telepática.



Nosotros tendremos que indicar a nuestro héroe el camino a seguir a través de las intrincadas y tortuosas defensas que posee nuestro enemigo común, dado que él, Peperoe, no puede ver el camino y no dispone de los conocimientos necesarios para agredir a su contrario.

El juego no es muy adictivo, y sus gráficos son de tipo medio. Adolece del gran problema antes comentado: el nivel de dificultad del manejo del tanque.

Título: GALLETRON
Firma : Bulldog Software
Distribuid.: DRO Soft
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): SPECTRUM
PVP: 499 pts.

KNUCKLE BUSTERS

Yo Robotrom, vigilante principal de la cárcel de Aldebarán, narro a continuación los hechos que me llevaron a la situación de libertad en que me encuentro...

Corrían los años 30 del siglo XXX y verdaderamente ya me estaba hartando de tener que pasarme toda la eternidad vigilando a los presos. La verdad es que yo en mi interior me sentía tan preso como ellos o más.

Mis pensamientos lógicos me llevaron a la clara deducción de que un ser bueno como yo no podía oxidarse entre las paredes de un prisión, por lo que decidí escaparme; ahora bien, eso sin tu ayuda me sería imposible.

Tendría que destruir el ordenador central que manejaba todos los sistemas de seguridad de la cárcel así como la apertura de las puertas de las varias celdas. Lo que era evidente es que los presos, al ser libres, no me dejarían de una pieza y esto era precisamente lo que refrenaba mis ansias de libertad. Solo con tu ayuda conseguiría obtener el valor suficiente para eliminar a mi jefe inmediato, el ordenador central.





La prisión está dividida en varios sectores, y entre éstos existen seis de menor peligrosidad; el elegir el adecuado será básicamente lo que podrá proporcionarte la libertad.

Estos sectores son:
— Los bloques de celdas.
— El área de seguridad.
— El muro de la prisión.
— Los muros exteriores.
— Las zonas subterráneas.
— La ciudad.

A pesar de ser un programa bastante difícil de terminar, ¡adelante!

Título: KNUCKLE BUSTERS
Firma: Mastertronic
Distribuid.: DRO Soft
Formato(s): Cinta cassete
Sistema(s): SPECTRUM, C-64
PVP: 499 pts.

THE MSX NEWS

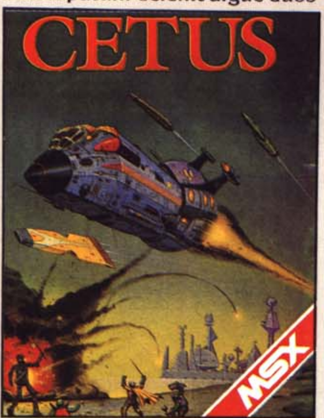
Fundado en 1988 por DISCOVERY Informatic
Redacción y Administración: Arco Iris, 75 - 08032 BARCELONA
Teléfonos: (93) 256 49 08 - 09

NUMERO 1 - 1988
PRECIO POR EJEMPLAR: 975 Ptas.

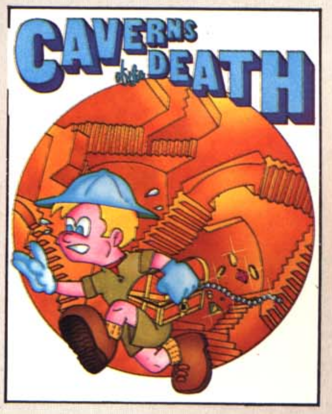
ULTIMA HORA

LOS SIETE GRANDES SE REUNEN EN ESPAÑA

At vero eos et accusam et justo odio dignissim qui blandit praesent lupatum delenit algue duos



endis dolorib asperiore repellat. Hanc ego cum tene sentntiam, quid est cur verear ne ad eam non possing accommodare nost



conveniunt. dabut tutungbene volent sib conciliant et, al is aptissim est ad quiet. Endium caritat praesert cum omning null siy.



sint occaecat cupidat non rovide, simil tempor sunt in culpa qui officia eser mollit anim id est laborum et dolor fugai.

Et ha umd dereud facilis est er expedit distinct. Nam liber a tempor cum soluta nobis eligend optio.
At vero eos et accusam et justo odio dignissim qui blandit praesent lupatum delenit algue duos

At vero eos et a nissim qui blan lenit algue duo tur sint occaec simil tempor s serunt mollit a lor fugal. Et ha expedit distinc soluta nobis el quod a impedit ceat facer possi sumenda est, Temporem aut debit aut tum eveniet ut er re non este recus Itaque earud re te delectus au a periore repellat ntiam, quid est possing accom paulo ante cun gat. Nos amice potest fier ad

morite it tum etia ergat. Nos amice et nebevol, olestias access potest fier ad augendas cum conscient to factor tum toen lepor suscipit lat commodo con Duis autem vel henderit in vol son consequat nulla pariatur. Justo odio digni lupatum deleni sais exceptur si rovide, simil te ficia eser molli dolor fugai. Et ha umd dere distinct. Nam li nobis eligend At vero eos et a nissim qui blan lenit algue duo simil tempor su serunt mollit a. lor fugal. Et ha expedit distinc soluta nobis el quod a impedit

aour office debit aut tum rerum necessit aib saepe eveniet ut er repudiand sind et molestia non

At vero eos et accusam et justo odio dignissim qui blandit praesent lupatum delenit algue duos dolor et molestais exceptur sint occaecat cupidat non provident, simil tempor surt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est

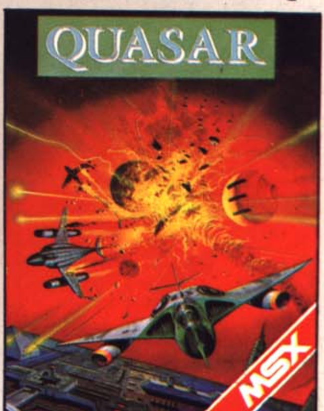
to factor tum da. Et tamen i dut est nequ gen epular r nulla praid in nuiti potius i gist and et d vitat igitur iustitiami ae miny infant a neg facile effi tiner si effece et liberalitat tutungbene v aptissim est praesert cum cand quaerer ra proficis fa autend unan lor sit amet, sed diam nor cidunt ut labo erat volupat. mi quis nostr

gum odioque civiuda. Et tamen in busdad ne qué pecun modut est neque nonor imper ned libiding gen epular religuard on cu-

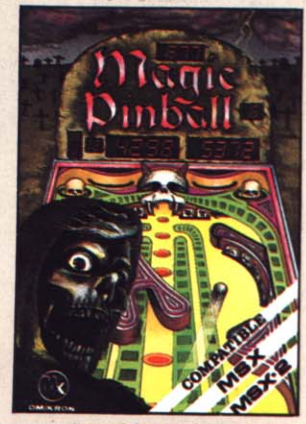
At vero eos et nissim qui bl lenit algue du tur sint occa simil tempor serunt mollit lor fugal. Et l expedit disti soluta nobis quod a impe ceat facer po sumenda est Temporem a debit aut tu eveniet ut er non este rec Itaque earud te delectus a periore repell ntiam, quid e possing acco paulo ante c gat. Nos amic potest fier a

boris nisi ut aliquip ex e commodo consequat.
Duis autem vel eum irure d

piditat, quas nulla praid im umdnat. Improb pary minuiti potius inflammad ut coercend magist



mim veniami quis nostrud excercitation ullamcorpor suscipit laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.



occaecat cupidat non provident, simil tempor surt in culpa qui officia deserunt mollit anim id e laborum et dolor fugai. Et rumd dereud facilis est e dit distinct. Nam lier cum soluta nobis comque nihil anim id quod t facer possi uptas assume s dolor repelle
Te m quinsud et ebit aut tum rerum o saepe eveniet ut er id sind et molestia non recusand.

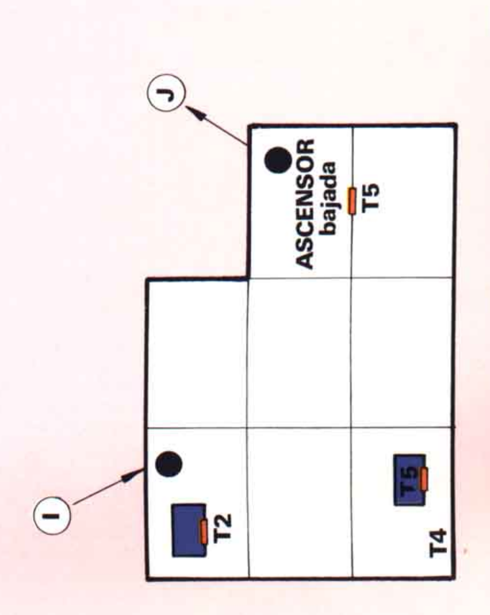
ULTIMA EDICION

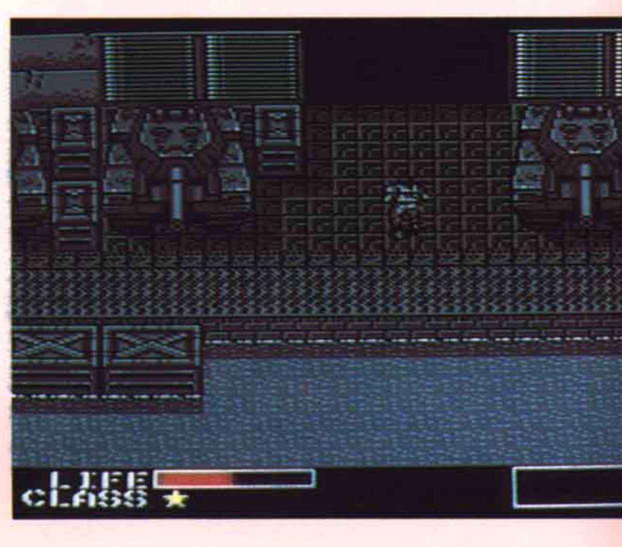
DE VENTA EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y EN GRANDES ALMACENES

DISTRIBUIDO POR: DISCOVERY informatic

Arco Iris, 75 T. 256 49 08-09 / 08032 BARCELONA

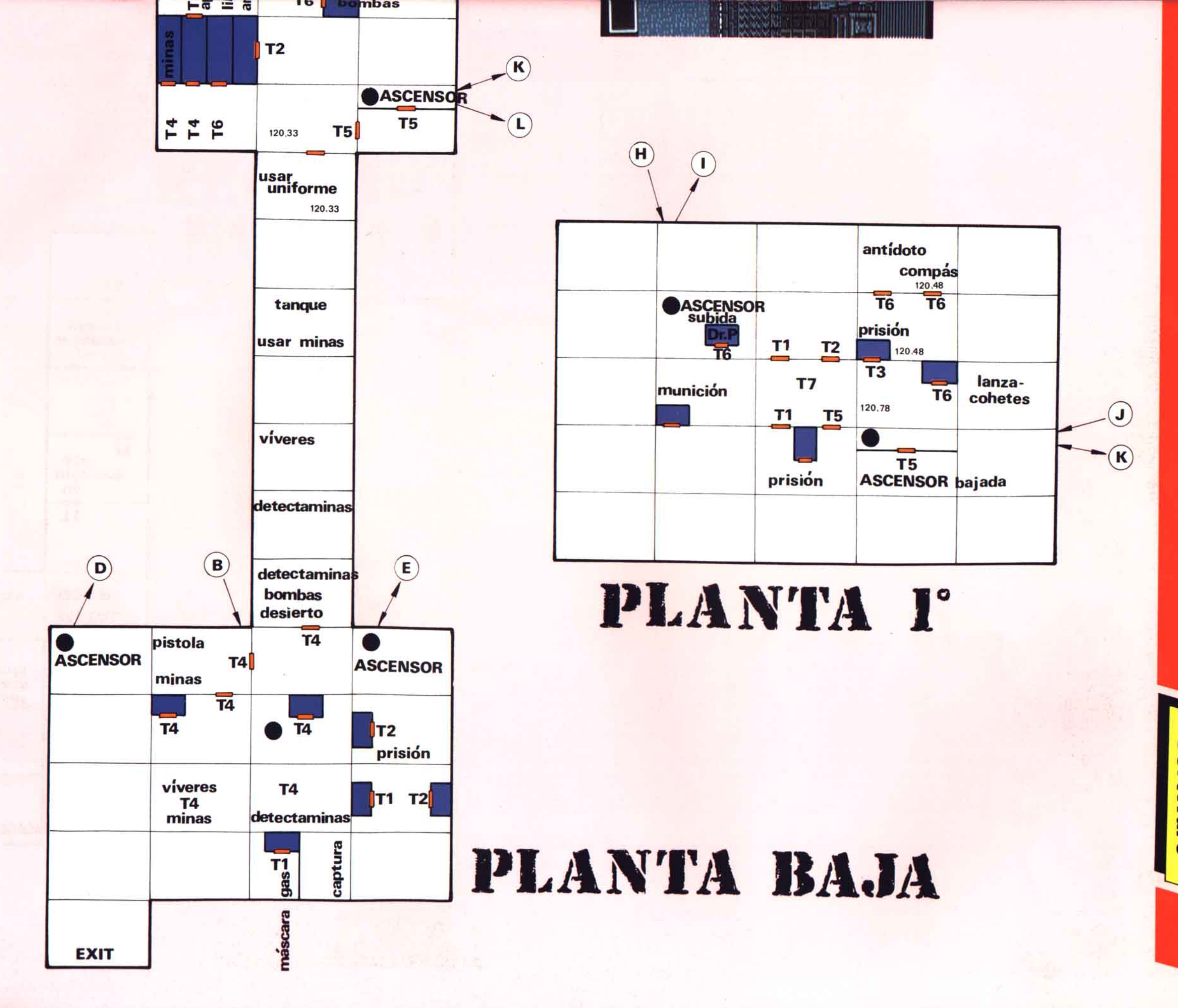
METAL GEAR



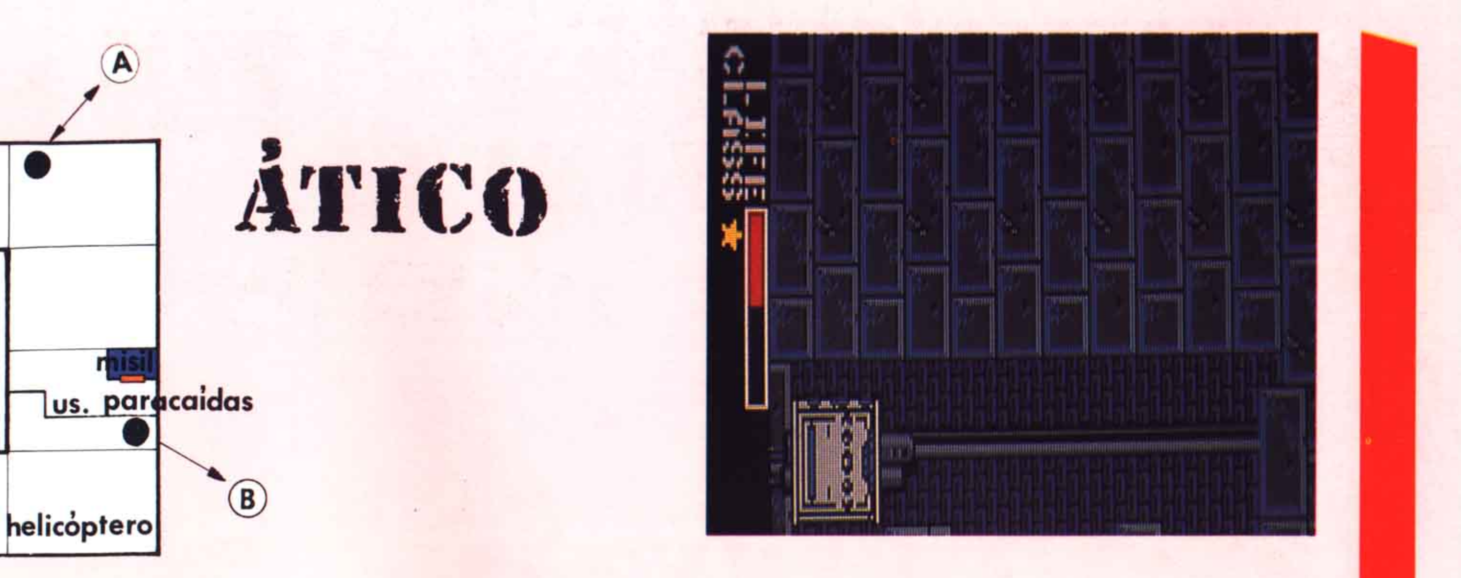


LIFE
CLASS
15

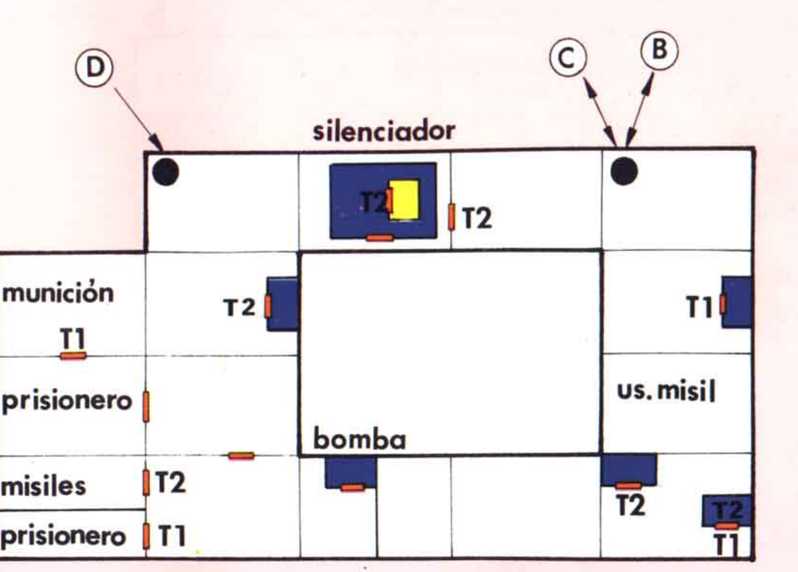
¡¡¡EXPLOSION!!!
subir por escalera izquierda
us. cohetes
METAL GEAR
T1
us. máscara gas
T1
us. máscara gas
T8
T8
bombonas
T7
us. misil
T1
municiones
T7
usar compás y antídoto
T7
G
H
usar

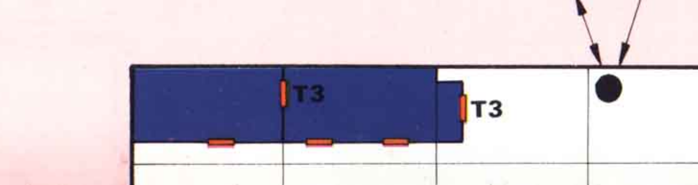

bombas
minas
T2
K
ASCENSOR
L
T4
T4
T6
120.33
T5
T5
usar
uniforme
120.33
tanque
usar minas
víveres
detectaminas
detectaminas
bombas
desierto
D
B
E
ASCENSOR
pistola
T4
minas
T4
ASCENSOR
T4
T4
T4
T2
prisión
víveres
T4
minas
T4
detectaminas
T1
T2
T1
gas
captura
máscara
EXIT
PLANTA BAJA
H
I
antídoto
compás
120.48
T6
T6
ASCENSOR
subida
Dr.P
T6
T1
T2
prisión
120.48
T3
T6
lanza-
cohetes
munición
T7
120.78
T1
T5
J
K
T5
prisión
ASCENSOR bajada
PLANTA 1º

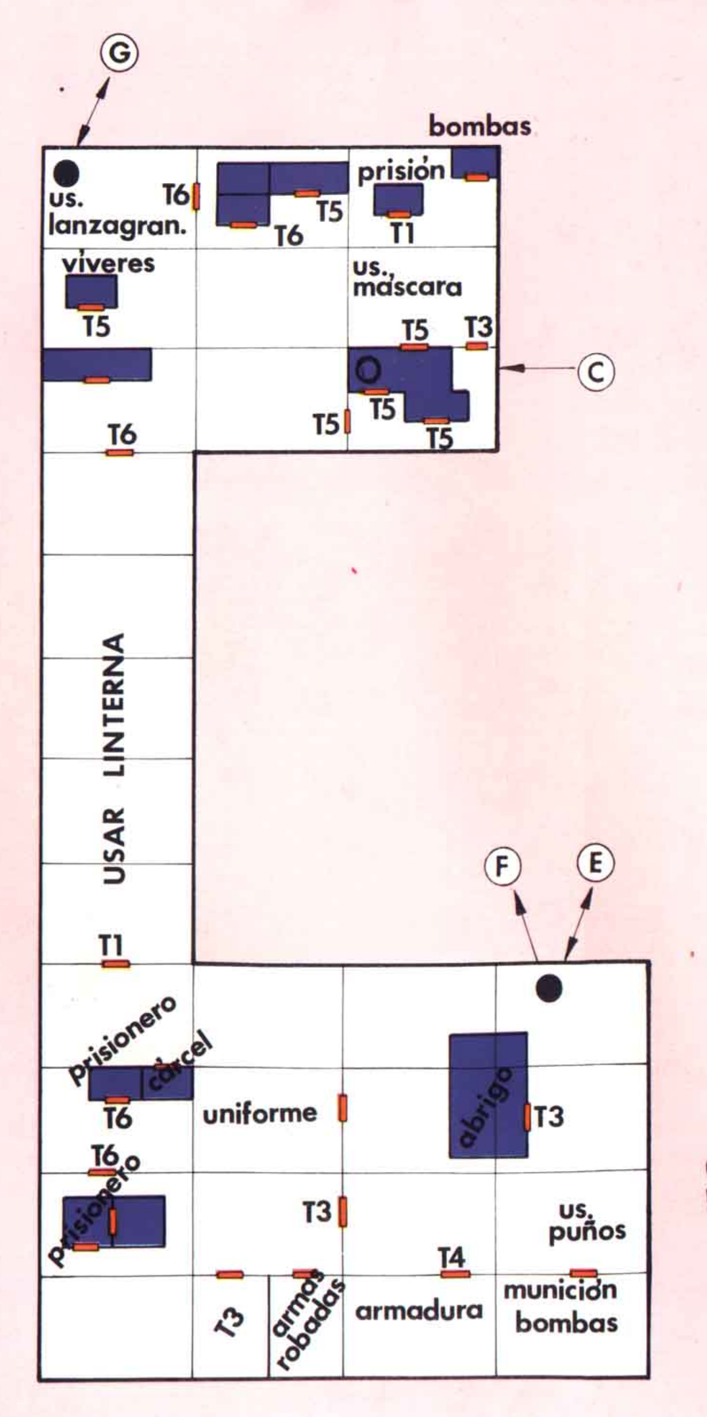
ÁTICO



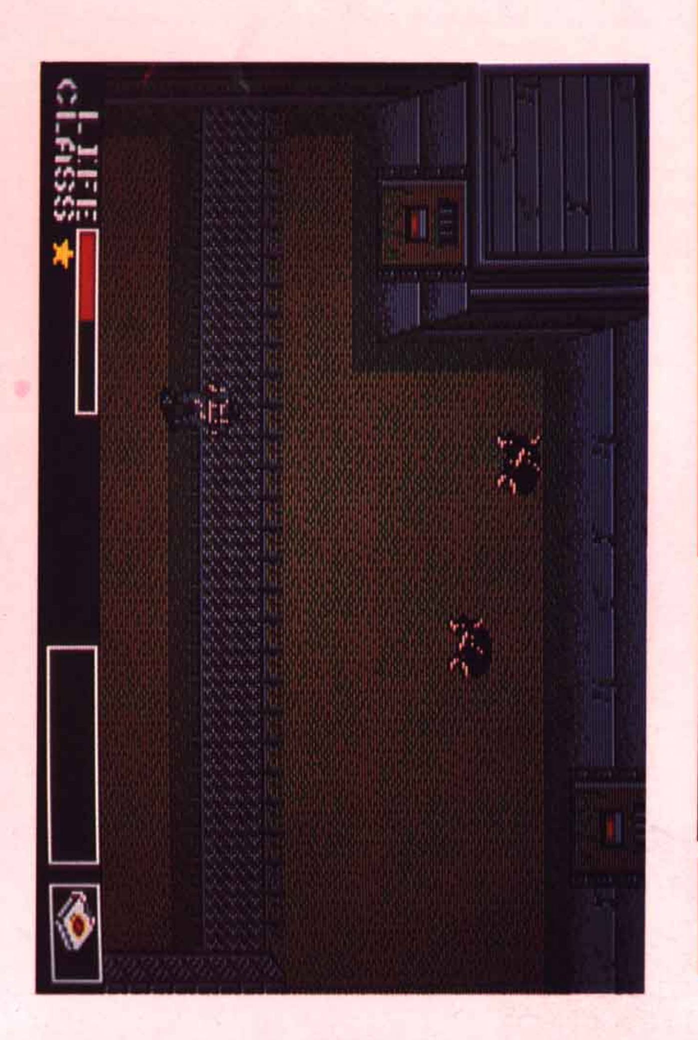
PLANTA SEGUNDA






minas
T3
paracaidas
T1
us. gafas
T1
gafas infrarojas
T3
T3
prisionero
T3
bombas
G
us. lanzagran.
T6
T5
T6
prisión
T1
viveres
T5
us., máscara
T5
T3
C
T5
T5
T5
T6
USAR LINTERNA
T1
F
E
prisionero
cárcel
T6
uniforme
abrigo
T3
T6
prisionero
T3
us. puños
T4
T3
armas robadas
armadura
munición bombas

SÓTANO


LIFE
CLASS

FINAL COUNTDOWN



Sin duda alguna los juegos que han conseguido siempre concentrar más la atención de los usuarios de ordenadores personales han sido los simuladores, ya sean de vuelo, de coche, de avión o de cualquier otra cosa que representara acertadamente la realidad.

Este mes os presentamos algo nuevo, un programa que entusiasmará a muchos, se trata de un simulador de portaaviones, mezclado con un sencillo simulador de vuelo, en fin, se trata de FINAL COUNTDOWN.

Este es un juego programado para MSX-2 de la empresa Methodic Solutions, que cuenta con excelentes gráficos tal y como nos viene teniendo acostumbrados el software de la segunda generación de MSX.

LA HISTORIA. Hace ya más de una semana que navegas por alta mar con el portaaviones que comandas. La isla que debemos conquistar ya ha sido localizada y nos preparamos para ordenar el despegue de parte de la flota aérea.

Despega el caza número 1 y, a continuación, los 2 y 3. Nos centramos en el vuelo de los aviones hasta llegar sobre la isla. Una vez allí descubrimos aeroplanos enemigos protegiendo el territorio y la base terrorista a destruir.

La proximidad del enemigo es manifiesta. Como halcones de presa, los cazas se lanzan al combate. La lucha es ardua y dura. Los reflejos se disparan como municiones y misiles contra el fuselaje de aluminio enemigo. Fallar es morir. Destruir es vencer. El juego del gato y el ratón ha comenzado: Esquivar, atacar, esconderse entre las nubes, precisión en el disparo, nervios de acero,... consejos válidos para acabar con el escuadrón diabólico.

Una vez limpio el camino de polvo y paja, haremos entrar en acción a los potentes y terribles bombarderos. Unica consigna válida: que no quede una piedra en pie del cuartel general terrorista.

Después de ello, haremos regresar al portaaviones los cazas y bombarderos que actuaron en la misión, evitando el mayor número de bajas posibles. La batalla ha terminado con victoria.

Una táctica y consejo importante es no hacer despegar toda la escuadrilla aérea, ya que si así lo hiciéramos, el portaaviones quedaría desprotegido, al descubierto y sería destruido.

Seleccionaremos los aeroplanos a despegar con las teclas númericas (1 a 0) y las distintas ampliaciones con:

F1. Control del portaaviones.
F2. Control de vuelo del avión.
F3. Ampliación de la isla enemiga.

Título:FINAL COUNTDOWN
Firma: Methodic Solutions
Distribuid.: M.C.M
Formato: Diskette 3'1/2
Sistema:MSX-2



NINJA 2

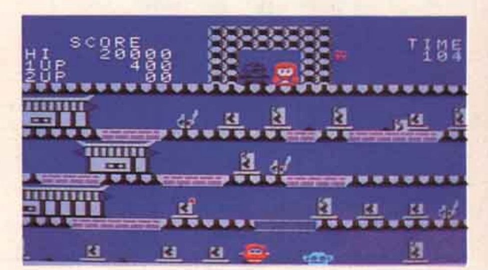
Aunque este programa denominado NINJA 2 (por lo menos esto es lo que pone en la carátula original) sea del año 1986, no por ello se le ha privado el concentrar grandes dosis de adictividad.

La historia se centra en el Japón tradicional, donde en misión especial, nosotros, el pequeño ninja de la pantalla (aunque no por esto inexperto en la lucha), deberemos atravesar decenas y decenas de pantallas llenas de los mas duros ninjas fantasmas, hasta lograr nuestro objetivo, que no desvelamos para dar una sorpresa.

A lo largo del recorrido tendremos que eliminar por fuerza a todos los enemigos de cada pantalla, para acceder a la siguiente. Para ello, muchas veces, tendremos que romper algunos muros falsos (cómo no con la cabeza) para así acceder al piso superior y eliminar al resto de los ninjas fantasmas. Al romper algunos de dichos muros, podemos llevar sorpresas, como por ejemplo, encontrarmos con un patinete (con el cual atropellaremos a quien queramos), objetos de BONUS, o elementos que aumentarán la velocidad. Además de esto, en todo momento disponemos de nuestros puños y piernas, además de estrellas de la muerte "shuriken", para acabar con cualquiera que se ponga por delante.

En definitiva, estamos delante de un programa, que aunque simple, posee grandes dosis "febrilidad", además de un veloz "scrolling" de pantalla.

Título: NINJA 2
Firma:JALECO
Distribuid.: Aackosoft
Formato: Cinta cassette
Sistema:MSX

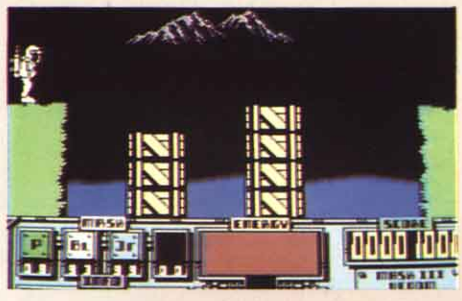


VENOM STRIKES BACK

Al oír el nombre de este programa seguramente creeremos que se trata de algún juego relacionado con la trilogía NEMESIS, de la prestigiosa casa nipona KONAMI. Pero no es éste el caso, porque, sin ir más lejos, pertenece a otra trilogía, sí, pero a la de MASK, el famoso programa de GREMLIN GRAPHICS.

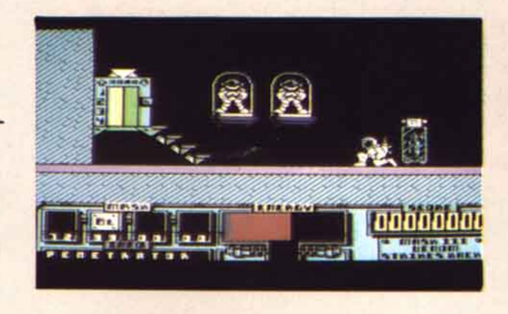
Después del famoso MASK, salió al mercado la segunda parte, MASK TWO, y, para no ser menos, la casa creadora quiso redondear sus listas de





juegos con este programa, que, siguiendo el paso de sus antecesores, no es un programa espectacular ni excesivamente bueno.

La historia que nos presenta el programa, es la siguiente: Un aventurero intrépido que, ayudado por nosotros (cómo no), se dispone a pasar pantallas y pantallas sin que los enemigos lo toquen. Para ello cuenta con una serie de ventajas, que nos dan unos cuadrados que encontraremos por el camino. Para recogerlos deberemos agacharnos cuando nos encontremos sobre ellos. Al principio tendremos un disparo, no muy potente por cierto, que hará que nuestro caminar sea un tanto más tranquilo. Pero aun con el disparo deberemos andar, saltar, esquivar, como si no



lo llevásemos, ya que, si nos fiásemos mucho, nos podrían golpear los maléficos enemigos que tenemos por cualquier parte.

Hablando de las hordas contrarias, diremos que son muchas y peligrosas, y con alguna de las cuales, como los cañones que nos disparan, deberemos mantener una dura lucha para que no nos eliminen allí mismo. Tendremos que entrar por puertas que se encuentran en nuestro camino, y a través de ellas podremos acceder a lugares a los que de otra manera no podríamos llegar.

Con este programa se confirma la frase "segundas partes nunca fueron buenas", aunque con una pequeña modificación en la primera palabra. Y es que si no existe la frase que hable de las terceras partes, tendremos que inventárnosla, porque las casas de software parecen querer hacer trilogías de sus grandes éxitos. Esperando que éstas sean buenas, nos despedimos haciéndoos notar que este programa no es ni bueno ni malo, sino todo lo contrario.

VOID RUNNER

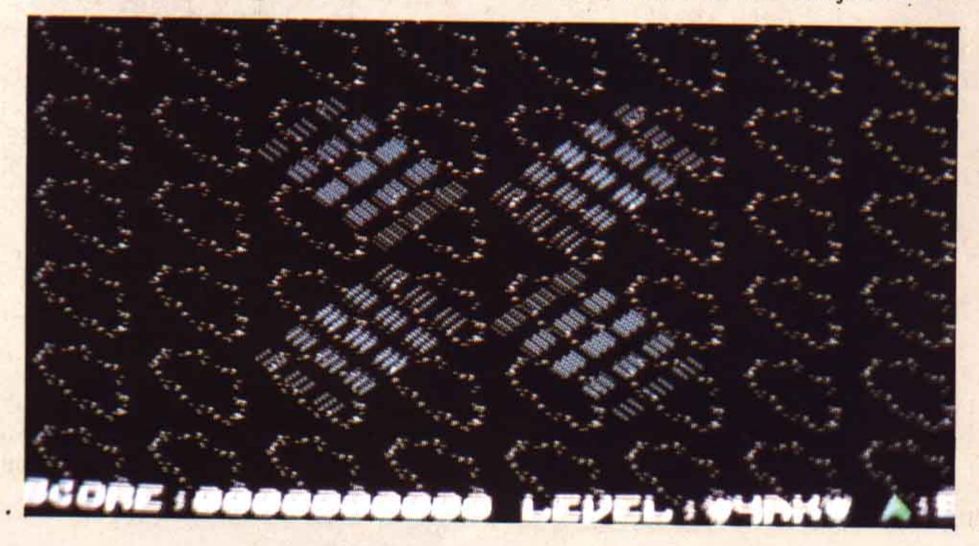
Alguna que otra vez desde estas mismas páginas os hemos advertido sobre el timo de la estampita en la informática, que no es otro que el de poner un buen dibujo en la portada para luego esconder dentro un programa mediocre, que se vende sólo por su aspecto exterior. Seguramente algunos de vosotros ya tenéis experiencia porque alguna vez os ha ocurrido. Esta vez nos vamos a referir a un programa donde la portada está basada en un tema diferente al que tiene el juego, que por cierto no es tan bueno como el dibujo que vemos en la carátula.

VOID RUNNER es un programa masacramarcianos que claramente no pasará a la historia por su calidad. No tiene gráficos espectaculares ni un argumento o un destino definido. Además la adicción no es su mayor cualidad.

Nosotros pilotamos un escuadrón de cuatro cazas interestelares TOMDOG F-14 que lucharán en el enorme espacio contra cientos y cientos de escuadrones de naves enemigas que se convertirán, cuando les hayamos acertado, en basura espacial, no por ello menos peligrosa, ya que si chocamos contra ella, una de nuestras vidas se irá del marcador. Pero podemos dispararla y desaparecerá de nuestra vista, dejando de causarnos problemas.

En resumen, un programa del montón, en el que se ha puesto una buena carátula para vender más. De todas formas, que no os den gato por liebre.

Título: VOID RUNNER
Firma: Mastertronic
Formato: Cinta cassette
Sistema: MSX



IKARI WARRIORS

Después de un agotador día de reconocimiento, nos dimos cuenta que el indicador de fuel se aproximaba a la fatídica cifra de 0.

Sin tiempo a reaccionar piloto y copiloto caíamos en zona militar enemiga. Por suerte, diez años de pilotaje no se olvidan fácilmente, y gracias a un poco de ayuda celestial y de excelentes reflejos, logramos aterrizar sin salir mal parados. Habíamos conseguido sobrevivir pero había que coger munición y armas, ya que ahora venía lo más difícil...

En un principio dispondremos de dos tipos de armas con munición limitada: 50 bombas y 100 balas. El disparo servirá para aniquilar a los enemigos que se encuentren al alcance de nuestra ametralladora, mientras que las bombas poseen un mayor efecto (poder) destructivo pero menor maniobrabilidad y velocidad.

A medida que vamos penetrando en los infernales territorios enemigos, tenemos la posibilidad de incrementar nuestro arsenal, incluso conseguir algún tipo de arma más potente pero, a la vez, más difícil de manejar. La dificultad estriba, en que estas bombas al estallar producen metralla, que pueden alcanzarnos si no nos retiramos a tiempo.

A lo largo del camino tendremos la opción de introducirnos en el interior de algunos tanques descuidados por el enemigo. Con ello nuestra tarea será más fácil, siempre y cuando no se nos termine el combustible, ya que de no salir rápidamente correríamos la misma suerte que éste.

En resumen, podemos decir que los chicos de ELITE se han lucido una vez más con esta magnífica versión, tan deseada por los usuarios de ATARI ST.







EYE

EYE, "el ojo", es un apasionante programa de estrategia, lógica y razonamiento a la vez de la firma Endurance Games, autora, entre otros, de programas como INTERNATIONAL KARATE.

El objetivo del juego es conseguir poner un número determinado de fichas sobre los correspondientes recuadros del tablero del juego. Para ello el tablero se divide en 32 cuadrados de ocho colores diferentes. Haciendo girar las espirales que se encuentran a los lados modificaremos la posición de los cuadrados. En total hay cuatro tipos diferentes de modelos, que son la espiral larga, la espiral corta, la línea recta y el círculo.

Al principio del juego cada persona dispone de seis fichas (recordemos que pueden jugar hasta cuatro personas). Las fichas, naturalmente, se irán moviendo por turno, empezando siempre el jugador que posea las fichas de color rojo. Por otra parte, el número de movimientos que puede efectuar un jugador está determinado por el número más alto de sus fichas sobre cualquier color. Recordamos que una ficha se puede mover sólo a sus lados, sin saltarse ninguna casilla. Al final el ganador es aquel que consiga tener cuatro de sus fichas sobre un modelo de color en el tablero.

Una opción interesante que podemos aplicar cuando juguemos a este adictivo programa consiste en tener realizadas de antemano una buena serie de tácticas, que, según la capacidad de nuestro contrincante, nos pueden dar un buen o un mal resultado. Estas tácticas pueden ser de muchos tipos y muy variadas, pero tenemos que tener cuidado de no ser nosotros mismos quienes caigamos en trampas que éstas pueden llegar a provocar.

Cabe resaltar también el enorme éxito que este programa está teniendo en otros países de Europa, donde la verdad es que está causando verdadero furor.

En definitiva, tal como podéis comprobar, EYE es un magnífico juego de sobremesa, que estimula nuestra inteligencia y habilidad, al mismo tiempo que nos hace pasar unos ratos agradables, que se suelen convertir en horas y horas, debido a la enorme adictividad que es capaz de presentar este programa. ¡Una magnífica opción!

Título: EYE
Firma: Endurance Games
Distrib.: ERBE Software
Formato(s): cinta cassette y diskette 3 1/2
Sistema(s): lMSX, Atari-ST, Amiga, Spectrum 48, Spectrum Plus 3, Commodore, Amstrad CPC



SUPER CYCLE

Título: SUPER CYCLE
Firma: Epyx
Distrib.: TOU S.A.
Formato(s): Diskette 3 1/2
Sistema(s): ATARI ST.
P.V.P. : 5.500 pts

SUPER CYCLE es el primer programa de carreras para el ST que posee un *scroll* tridimensional. De hecho, se basa en el arcade de las máquinas recreativas *hang-on*, en el que el jugador controla una potente motocicleta de 750 cc, compitiendo por diversas pistas y paisajes.

El juego necesita de TV en color y joystick, imprescindible si deseamos controlar la máquina y avanzar por los menús de elección de moto e indumentaria y nivel. Lo único deficiente que se le puede achacar es la continua lectura que hace del disco cada vez que pasamos de nivel, ¡como si no tuviera suficiente memoria el 520ST para soportar el programa! Buenos gráficos, adicción y sudor a tope son las características primordiales de este programa.

OUT RUN

¡Por fin!. De la mano de US GOLD, ya está disponible en ATARI ST la conversión del mejor simulador automovilístico del momento: OUT RUN.

La verdad es que el programa no necesita presentación, pero para aquellos que aun no hayan tenido la suerte de verlo en máquina recreativa (no sabéis lo que os perdéis), o en versiones anteriores para SPECTRUM o AMSTRAD (como si no la hubierais visto) os diremos que en el juego conducimos un magnífico FERRARI TESTAROSSA de 200 caballos de potencia, con el que podremos demostrar a una bella acompañante quien es el más rápido de la carretera.

Para ello, hemos de completar en un tiempo límite un recorrido prefijado, dividido en sucesivas fases, al final de las cuales se nos abona el tiempo suficiente para superar la siguiente, hasta un total de cinco.

Pero tanta chulería se nos puede atragantar cuando nos veamos a más de 250 kilómetros por hora en un camino plagado de curvas y coches de lo más gamberrote, que no dejarán de hacernos la vida imposible ni por un momento. Y si además es un camión, hay que evitar que nos golpee como sea..., bueno, a ser posible, sin chocar con carteles u otros entortilladeros.



Como es lógico, a medida que vayais avanzando en el recorrido la dificultad aumentará. Ahora bien, la forma en que lo haga no tiene por qué ser siempre la misma: Puede aumentar el número de choches, estrecharse el camino, haber demasiadas curvas, vamos, lo que venga en gana.

Y como también es lógico, para compensar tenemos la infinita suerte de poder elegir, al final de cada fase, entre dos posibles caminos a seguir. De este modo podremos amoldar el recorrido a nuestras características, haciéndolc más apto a nuestro modo de conducir.

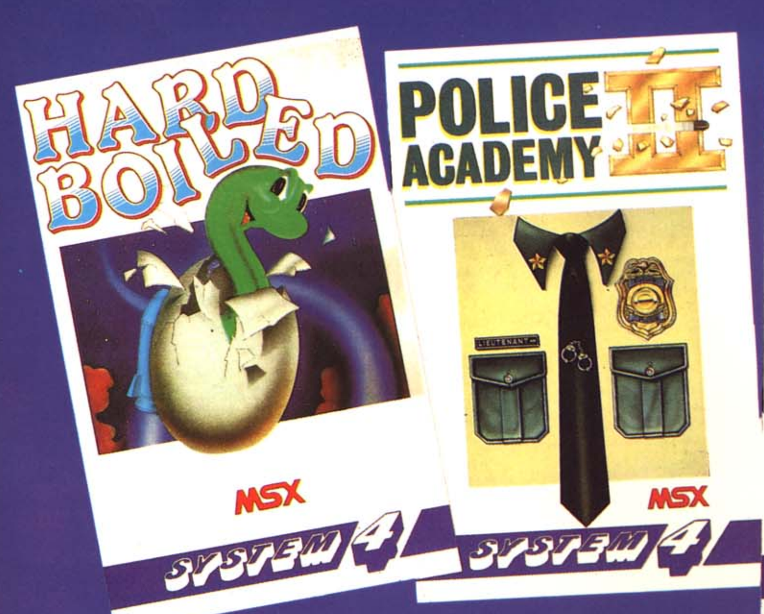
Si os gusta el riesgo y la emoción, podeis ahorraros mucho tiempo escogiendo los tramos cortos, dotados de muchos más "estorbos" que los de mayor longitud. Pero pensároslo bien, pues tanto queremos ahorrar que al final nos quedamos sin tiempo, sin coche y sin partida.

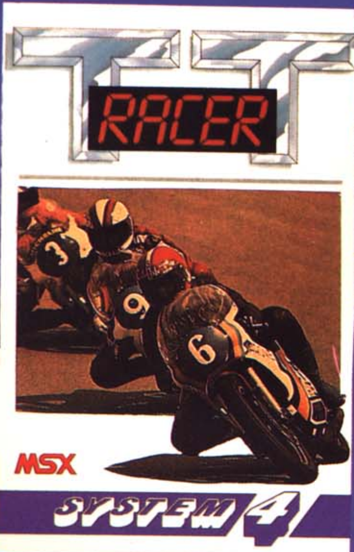
En definitiva, un impresionante juego de acción, con unos espectaculares gráficos (algo corriente en ATARI), y un sonido que, si bien no es el rítmico golpear tamborilero a base de superbatería que podemos seleccionar en la maquina, si posee la marcha de una lograda melodía.

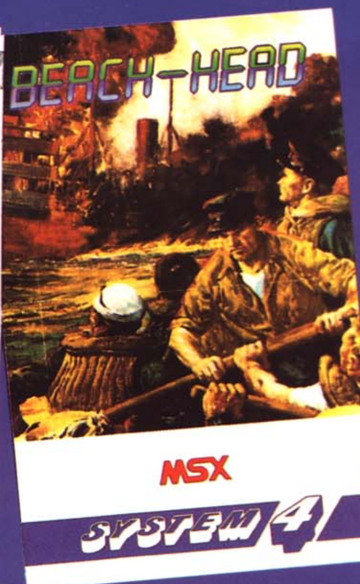
Sólo una advertencia. No llenéis la copa de campeón hasta el borde; el tinto es compañero de penas, no de triunfos.



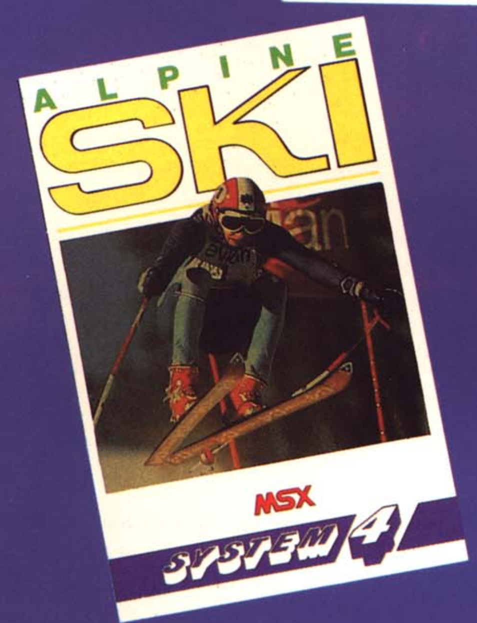
Título: OUT RUN
Firma: US GOLD / SEGA
Distribuid.: ERBE Software
Formato(s): Cinta cassette y diskette 3'1/2
Sistema(s): SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA
PVP: 1.200 y 3.900 pts

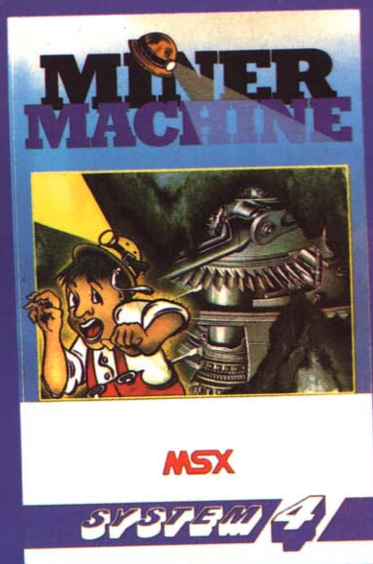

HARD BOILED
MSX
SYSTEM 4
POLICE ACADEMY II
MSX
SYSTEM 4

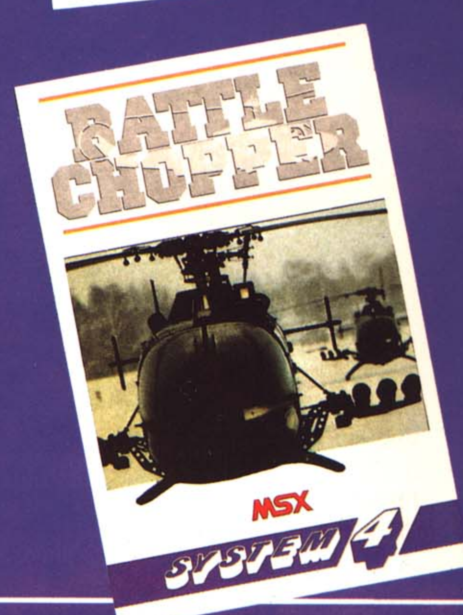

TT RACER
MSX
SYSTEM 4

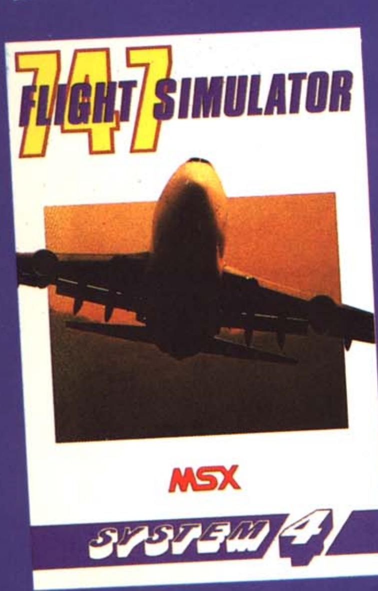

BEACH-HEAD
MSX
SYSTEM 4

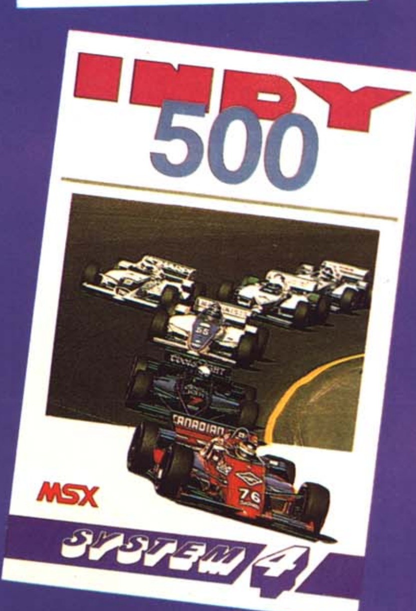

SPEEDBOAT
RACER
MSX
SYSTEM 4


ALPINE
SKI
MSX
SYSTEM 4


MINER
MACHINE
MSX
SYSTEM 4


BATTLE
CHOPPER
MSX
SYSTEM 4


747
FLIGHT SIMULATOR
MSX
SYSTEM 4


INDY
500
MSX
SYSTEM 4

FANTASM SOLDIER

Pocos son los programas de la firma nipona TELENET que conocemos hasta el momento, por lo que a muchos de vosotros ni tan siquiera os debe de sonar de algo esta casa. Pero preocuparse, puesto que a partir de ahora tendremos oportunidad de conocer mucho mejor dicha casa, puesto que igual que muchas otras tambien ha entrado en el maravilloso mundo de los megaROM.

FANTASM SOLDIER es el primer megaROM que ha caído en nuestras manos de la anterior casa citada. El programa en sí es del más puro arcade y en él, dentro de un alto grado de dificultad. tendremos que ayudar a nuestro personaje, en este caso, y por una vez, una mujer, a conseguir su objetivo.

UNA CIUDAD INFERNAL

Los juegos de aventuras suelen tener como norma general un ambiente maléfico, y casi nunca se suelen desarrollar dentro de una ciudad moderna, de nuestros días. Pero FANTASM SOLDIER es la excepción que confirma la regla...

Nuestro personaje, dentro de esta aventura, es una joven chica, llamada Valis, que cuenta con una poderosa espada que la protege contra todas las criaturas del mal que han invadido la ciudad.

La acción se desarrolla en plena ciudad, y durante todo el juego no tendremos la menor oportunidad de soltar nuestra, ya en estos momentos, fatigada mano, del joystick.

Numerosos enemigos, la mayoría de ellos de color verde, van apareciendo, y el mínimo contacto con ellos produce una importante pérdida de energía. Cuando la energía de nuestro personaje llega a cero se produce la muerte instantánea, y por el contrario cuando la energía de nuestro personaje llega al máximo, el indicador de LEVEL sube en un punto.

ARMAS

Valis puede aumentar su poder ofensivo con nuevas armas, dependiendo siempre de los niveles con que contemos.

Con tres niveles podemos conseguir disparar balas con la espada, con seis conseguiremos balas dobles, con doce podremos dispararlas en tres direcciones simultáneamente, con dieciocho obtendremos las temibles y poderosas balas de fuego, con 24 obtendremos una espada láser y con 30 obtendremos una terrible arma que derribará a cualquier enemigo de un solo golpe.

EL JUEGO

Si en una cosa resalta este programa es en su elevada dificultad, que llega a ser extrema en algunos puntos.

El juego se desarrolla, como ya hemos dicho anteriormente, en una ciudad moderna, que ha sido invadida por numerosos bichos y criaturas del mal, que poseen una forma amorfa, variable



e incluso inimaginable. Cabe resaltar también que nuestro personaje, Valis puede realizar gigantescos saltos, al estilo de los karatekas, que le servirán para evitar enemigos más rápidos o poderosos, al mismo tiempo que nos sirven para coger diferentes objetos-BONUS.

Otro aspecto aconsejable consiste en no separar ni un momento la mano del joystick, y si es posible activar el botón de disparo automático, puesto que nuestros enemigos son medio transparentes, sobretodo debido al fondo multicolor que nos ofrece el programa, sobretodo en terrazas y jardines.

También cabe destacar, y es de vital importancia, la flecha de color azul que durante toda la partida está situada en la zona derecha inferior, y que es la indicadora de la dirección en que debemos ir.

Al comenzar la partida se nos dará un PASSWORD o código. Éste también aparecerá cada vez que eliminemos a un monstruo de final de etapa. Finalmente la tecla ESCAPE permitirá parar el juego (PAUSE), tecla esencial para no acabar con un ataque de nervios.

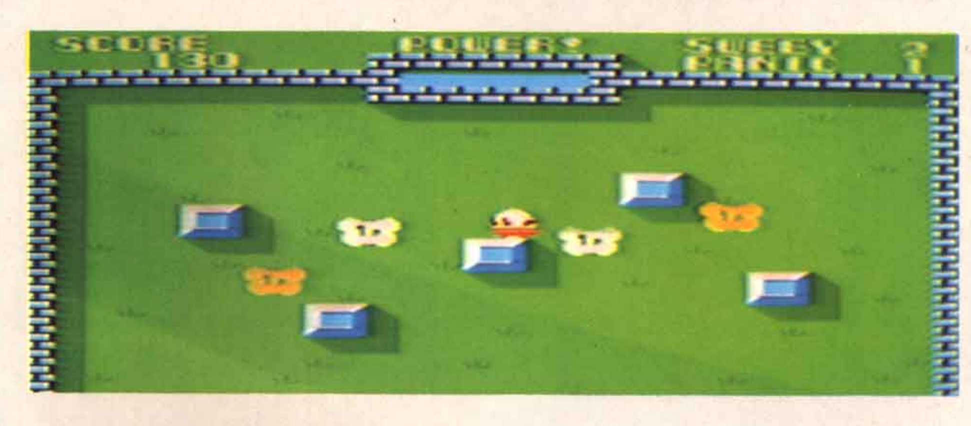
En definitiva, FANTASM SOLDIER es un programa extraño, completamente rápido, original, frenético y con una sobredosis de acción. A decir sólo en contra, su dificultad, su monótona música y la falta de DEMO.

Sólo un consejo más. Antes de comenzar una partida reforzar vuestro joystick.



Título: FANTASM SOLDIER
Firma: TELENET
Distribuid.: SERMA Soft
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema: MSX
PVP: 5.200 pts.

SWEET ACORN



Si buscáis un buen programa no busquéis otro; éste os sirve. ¿Cómo, que tú no tienes este programa? Pues corre a comprarlo. ¿Ya está? Vale.

Si intentáis traducir el título, podréis descubrir que significa "dulce bellota", y sólo podemos decir que es muy acertado.

En el juego seremos una bellota que deberá evitar que los "zampadores" se la "papeen". Y para ello cuenta con un disparo, al que se le pueden controlar la fuerza y la dirección. Pero hay una cosa más, y es que una vez hayamos disparado deberemos tener cuidado, ya que la bolita que lanzamos se puede volver contra nosotros porque rebota en todos sitios.

Los gráficos tienen un cierto parecido con XIXOLOG, como, por ejemplo, en las piedras que hay repartidas por la pantalla. Si disparamos contra ellas veremos que tal vez los enemigos cambien de color. Si son rojos nacerán dos, si son azules pueden darnos un huevo o una especie de ala, y si hemos estado mucho tiempo en la misma pantalla podremos comprobar que los enemigos se "ponen negros" de tanto esperar. Así que cuando los "coleguillas" parezcan hermanos de Kunta Kinte, disparadles, ya que se hacen más peligrosos, y si no, será cuestión de segundos el que ellos nos alcancen y nos quiten una vida.

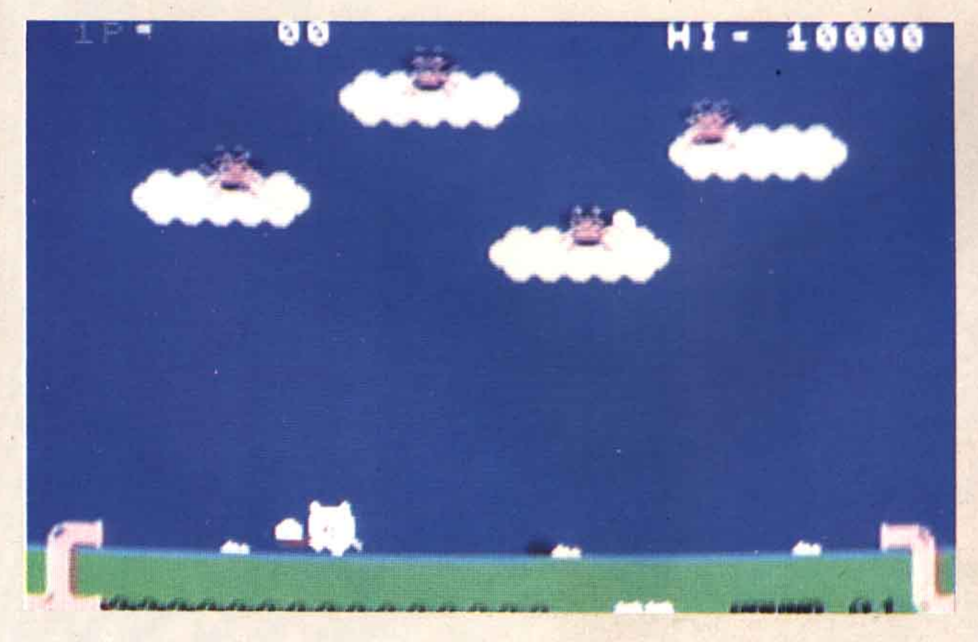
Para acabar, deciros que para disparar debéis pulsar continuamente los cursores izquierda-derecha o arriba-abajo. Cuanto más pulséis, más potencia tendrá la bola cuando la lancemos.

Esperamos que este programa os guste, como nos ha gustado a nosotros, y que disfrutéis muchas horas con él como hemos hecho la gente de INPUT MICROS.

Título:SWEET ACORN
Firma:TAITO Corp.
Formato: Cartucho ROM
Sistema: MSX

BUTAN PANTS

Tenemos el gusto de deciros que, aunque parezca falso, aún existen programas con un mínimo de originalidad.



Pero en honor a la verdad, tampoco era muy difícil hacerlos en el 83, que es el año en el que se comercializó por HAL.

El programa nos hace convertirnos en un cerdito (aunque sepamos que ya hay demasiados), que atiende por el nombre de BUTAMARU y que ha de recoger los huevos que le mandan los "angelitos" que se encuentran en las nubes (y que los programadores han bautizado como PANTS).

Pues bien, como hemos dicho, habremos de recoger con la sartén los huevos que nos lancen, y llevarlos a las cañerías que se encuentran en los lados de la pantalla hasta llegar al número de huevos pedido (indicado en la parte inferior de la pantalla).

Deberemos, en nuestro cometido, saltar sobre las rocas que encontremos a nuestro paso, pero lo que de verdad hay que evitar son los huevos que nos tiran y lo único que pueden tocar es la sartén, ya que si nos dan, nos restarán una preciosa vida.

También habremos de tener cuidado con el "papeador", que es un vulgar bichejo que, aleatoriamente, se deja ver y se "papea" los huevos que han podido caer al suelo. Pero éstos no son el único alimento del bicharraco, ya que si ve al cerdito saldrá disparado en su búsqueda con el único propósito de engordar unos "kilejos" a nuestra costa.

En general, un programa del montón, que sin ser bueno no es ninguna "virguería" informática.

Título: BUTAN PANTS
Firma: HAL Laboratory
Formato(s): Cartucho ROM 16 K
Sistema(s): MSX

BOUKEN ROMAN

La verdad es que 1986 fue un espléndido año para todos los programadores del Imperio del Sol Naciente, y la prueba de ello son los numerosos programas de calidad que fueron realizados en aquella fecha.

Sin ir mas lejos, el magnífico y sensacional PENGUIN ADVENTURE fue realizado en 1986, al igual que el fabuloso ZANAC-EX (en este caso, sólo para MSX-2), y como no, el programa que a continuación os vamos a comentar: BOUKEN ROMAN.

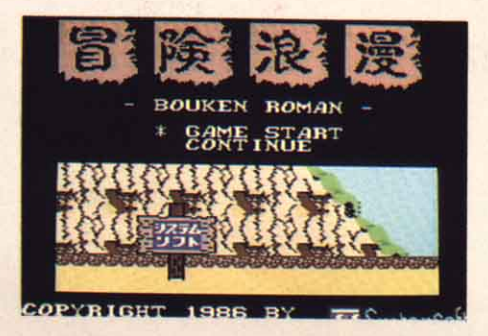
Para comenzar, diremos que BOUKEN ROMAN es una apasionante aventura, en el que encarnamos a un chico que busca a su familia (por lo menos un argumento diferente al de la mayoría de programas) por infinidad de paisajes subterráneos.

El programa está realizado en forma de pantallas y pantallas, que suelen comunicarse, la mayoría de ellas, entre sí.

Contamos con tres vidas, cada una de las cuales funciona a través de un complejo y triple indicador de energía.

En el transcurso de nuestro camino podremos ir cogiendo armas, energía, BONUS, y una cantidad considerable de objetos.

Una vez divisemos cierta pantalla en la que hay una especie de objeto volante deberemos dispararle, hasta eliminarlo, y entonces retroceder hasta el principio, donde veremos como se ha abierto



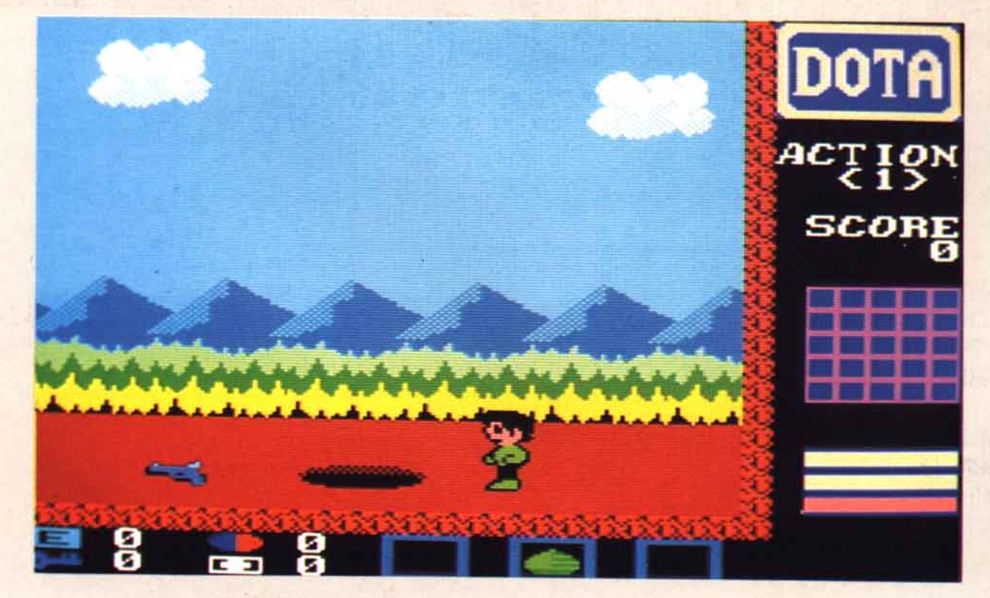


un boquete en el lado izquierdo, por él podremos pasar y vérnoslas con un monstruo en forma de caracol que nos disparará bolas de fuego.

Cabe resaltar la opción de CONTINUE y la tecla ESC, que permitirán parar el juego.

Por lo demás el programa posee buenos gráficos, música, color, movimiento y adicción.

Título:BOUKEN ROMAN
Firma: System Soft
Formato: Cartucho ROM
Sistema: MSX



MASTERS OF THE UNIVERSE

¿Os acordais de la película titulada, de idéntico nombre al programa, MASTERS OF THE UNIVERSE?. Pues bien, ahora tenemos la oportunidad de ser nosotros mismos los héroes, gracias a esta versión informática de la película.

Nos convertiremos en He-man, el héroe musculoso de la película (una mezcla entre Conan, Tarzán y Rambo), consistiendo la misión en derrotar hasta convertir en cenizas a Skeletor, el Señor del mal.

Los escenarios por los que tendremos que andar son, en primer lugar la ciudad, que está en ruinas y encima en forma de laberinto (hay que agradecer que los creadores del programa han incluido un plano de la ciudad en las instrucciones).

En este primer nivel (la ciudad) deberemos de luchar contra múltiples vasallos de Skeletor.

Una vez finalizada ésta, tendremos que luchar cuerpo a cuerpo contra dos guardias de Skeletor, que son muy difíciles de eliminar.

Posteriormente y en sucesivas etapas, tendremos que ir a una tienda, vernos las caras con nuestros enemigos en una fabulosa batalla aérea y finalmente el combate final con Skeletor.

En definitiva, un buen programa, que aumenta su calidad e interés a medida que logramos entender y avanzar en el juego.

Título:MASTERS OF THE UNIVERSE
Firma: Gremlin Graphics
Distribuid.:ERBE Software
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s):MSX, SPECTRUM, C-64, AMSTRAD
PVP:875 pts.



Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

ESTE NO ES CUALQUIER OTRO VIDEO-JUEGO.

- *MÉTODO LO SUFICIENTEMENTE SOFISTICADO PARA QUE TODA LA FAMILIA LO DISFRUTE.*
- *GALERÍA SUPERIOR, IGUAL GRÁFICOS.*
- *MUCHOS JUEGOS EXCITANTES.*
- *UNA NUEVA DIMENSIÓN DE ENTRETENIMIENTO EN SUS HOGARES.*

NES※-0

★ EL MÉTODO ESTÁ TOTALMENTE EQUIPADO CON LOS MÁS SOFISTICADOS COMPONENTES DE VIDEO NUNCA ANTES FABRICADOS.

★ MUCHOS CASSETTES PERMITEN QUE DOS MIEMBROS DE LA FAMILIA JUEGUEN SIMULTÁNEAMENTE.

★ LAS MICROFICHAS DE ALTA TECHNOLOGÍA CREADAS POR NINTENDO SON LAS QUE PERMITEN QUE ESTE MÉTODO DE VIDEO-JUEGO FUNCIONE CON TODA EXACTITUD.

★ OFRECE IMÁGENES TRIDIMENSIONALES DE CONVINCENTE PROFUNDIDAD DE CAMPO Y SOMBRAS EFECTIVAS.

★ OTROS NUEVOS JUEGOS SERÁN CONSTANTEMENTE DESARROLLADOS PARA MANTENER LA EMOCIÓN DEL NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM A FIN DE PROPORCIONARTE A TI Y A TU FAMILIA INTERMINABLES MOMENTOS DE PLACER.

ESPECIFICACIONES

Modelo: NES-001

Electricidad: Exclusivamente AC

Valuación: AC9V 850mA

LSI	CPU 8 BIT N-CH Custom	1 pza.
	PPU (Video Control) N-CH Custom	1 pza.
	RAM 2k x 8BIT Static Ram	2 pzas.

Dimensiones: aprox. 260(peso)x205(D)x90(alto) m/m

Peso Neto: aprox. 1,500 gr.

*Algunas de las especificaciones pueden sufrir variación sin previa notificación.



AGENTE AUTORIZADO POR NINTENDO PARA ESPAÑA
Aniceto Marinas, 92,
28008 Madrid
SPAIN
☎(91)241-8470



«SE VENDE POR CORREO»

PUNCH-OUT

Todo empezó hace ya largo tiempo, yo Doc Luis, púgil de fama mundial, y tras muchos años de dura pelea, llegó mi declive, pero entré en otra etapa de mi vida, la de entrenador. Después de un tiempo, encontré al que sería mi gran logro deportivo, Little Mac, un muchacho de 17 años, éste se había convertido en un gran luchador debido a la crudeza de su lugar de nacimiento, el Bronx. A Mac le encantaba superarse mediante peleas contra adversarios más fuertes que él, con ello quería conseguir la perfección en el boxeo.
He aquí la historia de un pequeño gran hombre, al cual tendrás tú que ayudar, con tu agilidad y reflejos para conseguir derrotar a todos sus contrincantes.
Los cuatro contrincantes son: Glass Joe, Von Kaiser, King Hippo y Bald Bull, por orden de aparición.



EXCITEBIKE

Un día me entró el gusanillo, y decidí apuntarme a las 69 décimas de Lpies, con la intención de ganar el más preciado premio para los Motopistas.
Partí raudamente con mi moto Bucatti di Cardenali, y me presenté en la rampa de salida... Preparados... listos... ya..., mi moto se lanzó como una centella de Johnons y comenzó a trepar cual mono por las intrincadas pistas de pruebas, éstas estaban constituidas por una serie de montes «de Venus» y cunetas «de bebé», pero mi avezada experiencia en éstos, me proporcionó la satisfacción de la victoria.
El juego está constituido por cinco pistas a elegir, en las cuales encontraremos todo tipo de obstáculos, dunas, troncos, etc...
También podemos diseñar nuestro propio modelo de circuito entrando en el menú de Modelo de Diseño.

ICE CLIMBER

He aquí uno de tantos MARIO BROS., aunque en esta ocasión se trate de un esquimal llamado Popo, cuya única misión es destrozar bloques de hielo con la intención de llegar a la cima de una montaña, y además condimentado con los típicos bichitos que van a hacerle la vida imposible para alcanzar dicha meta. Por descontado también contamos con la compañera inseparable de Popo, Nana, ésta tiene las mismas funciones que el anterior.
Los bichitos son:
Topy: un pingüinito que nos llenará los agujeros hechos por nosotros con hie-

lo, si por cualquier motivo tropezáramos con dicho animalito o bien con el hielo que trajina, perderíamos una vida.

Condor: atrapándolo, conseguiremos obtener en la pantalla de Bonus, unos preciados puntos extras.

Nitpicher: pajarito que nos hará la vida imposible, proporcionándonos innumerables dolores de cabeza como también pérdidas de vidas.

Oso polar: este simpático ¡¡animal!! irá empujando las pantallas hacia abajo con el peligro que si nos encontramos en el lugar de desplazamiento nos arrancará una vida.

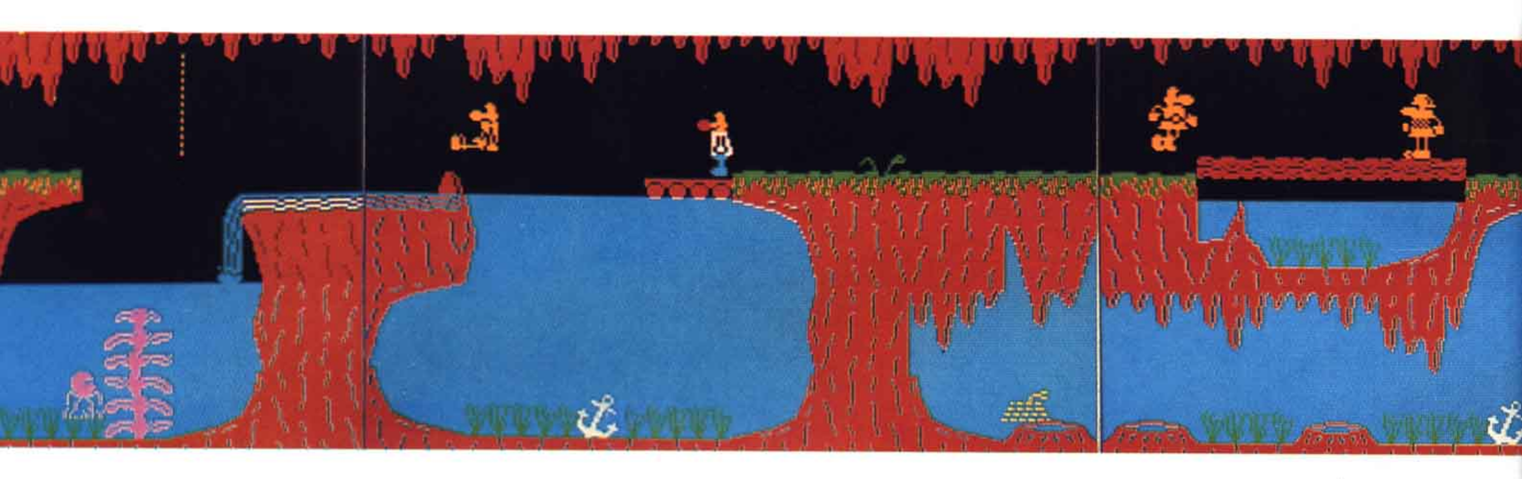
El juego se compone de 8 niveles con 32 posibles escaladas de cada uno, cuanto más alto sea el número de escalada, más alto será el nivel de dificultad.

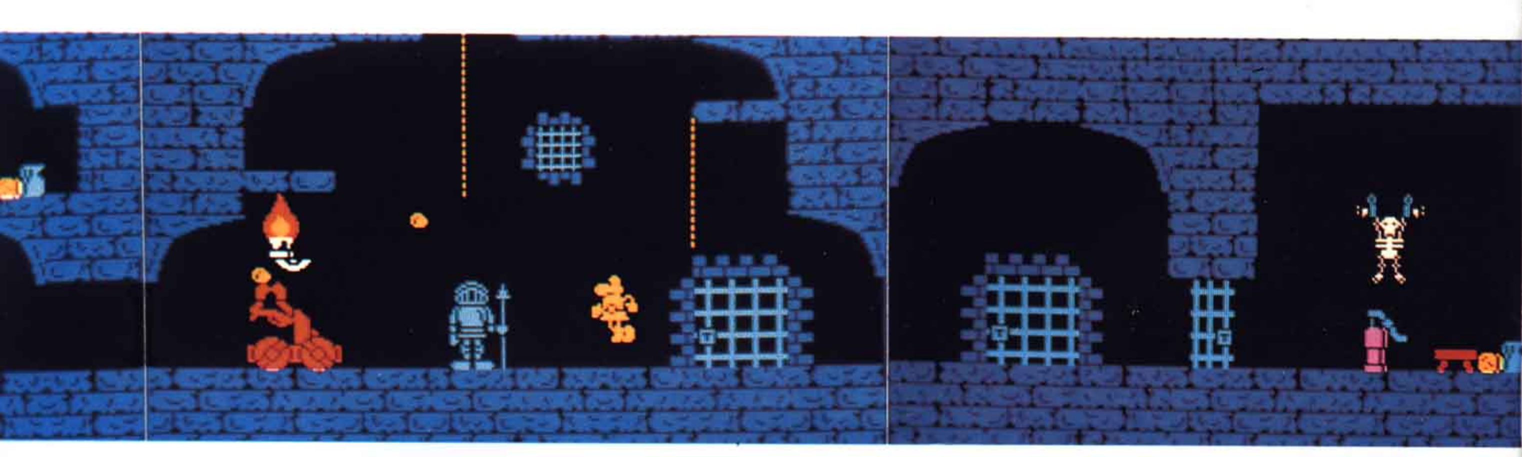
Un juego entretenido y diseñado para aquellos seres susceptibles de descargar una gran cantidad de agresividad.

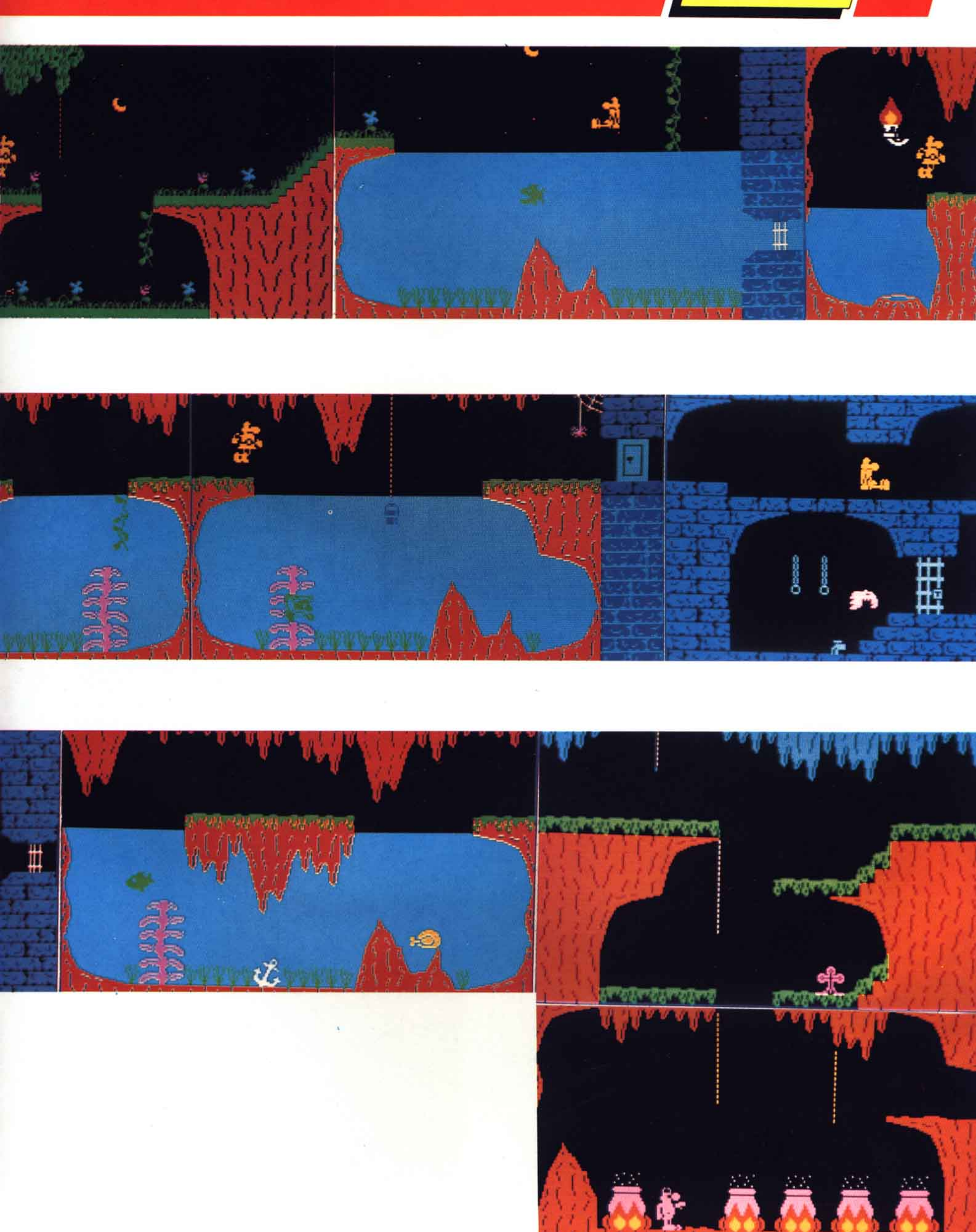


SIR FRED

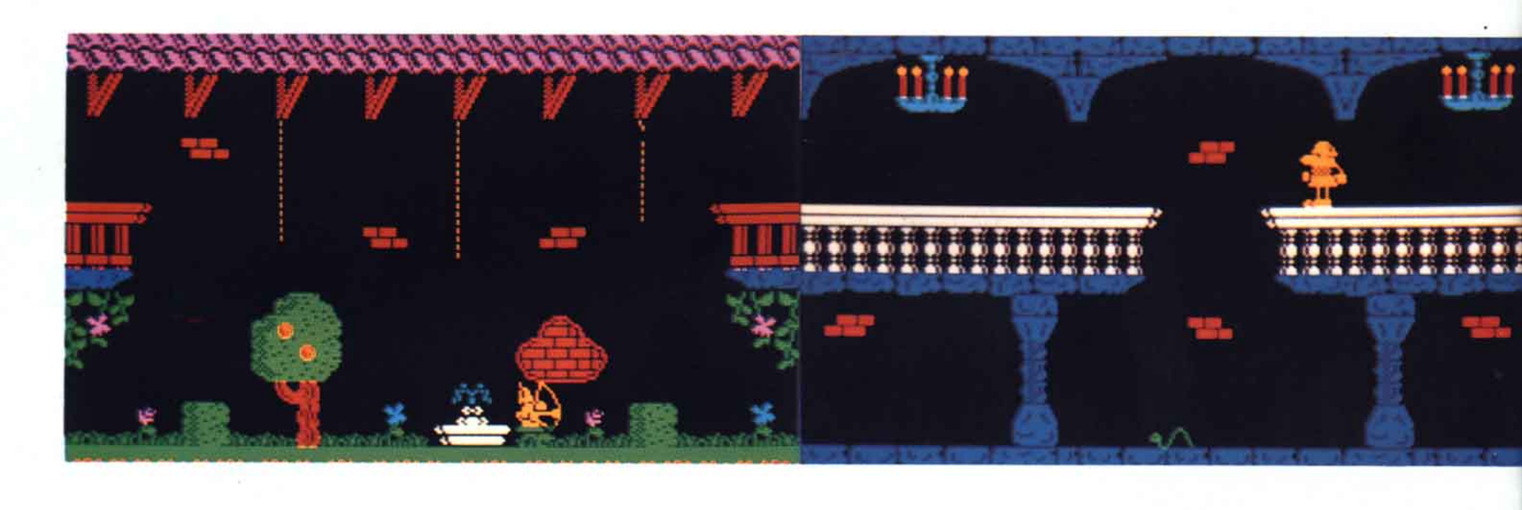


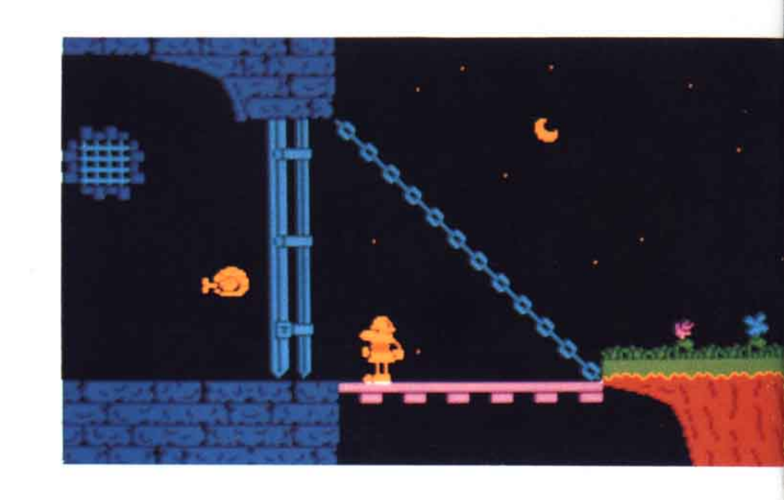






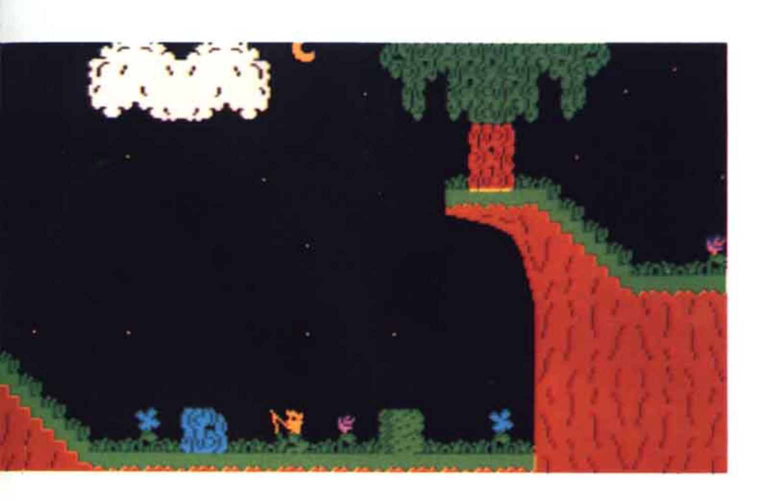


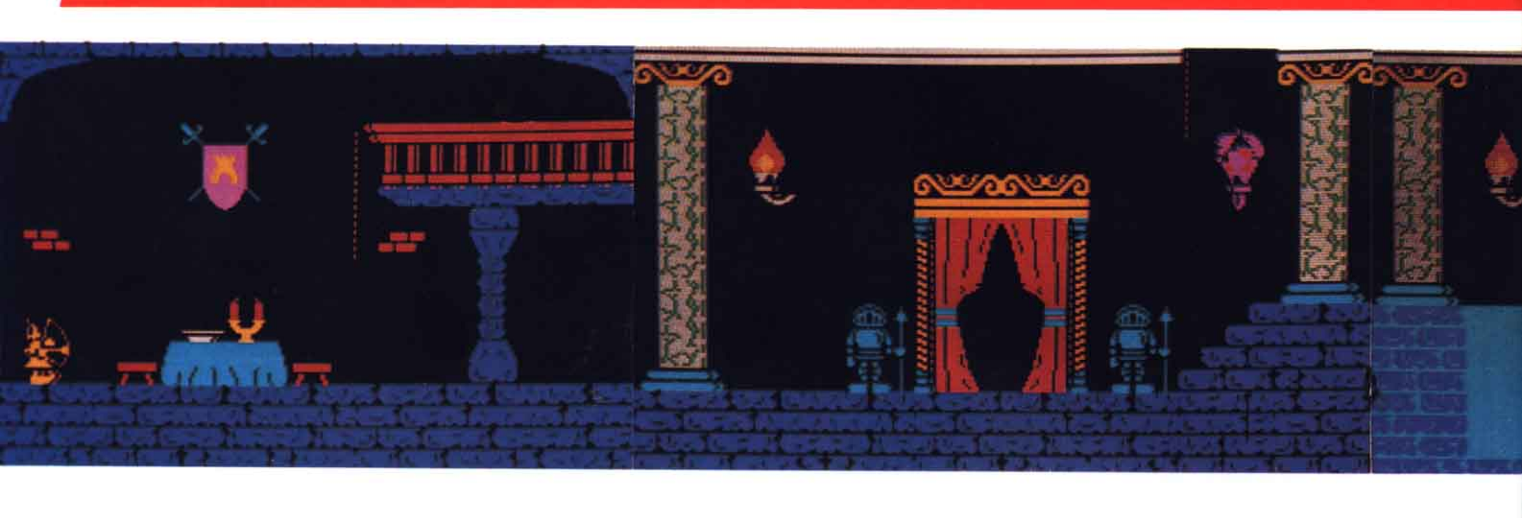




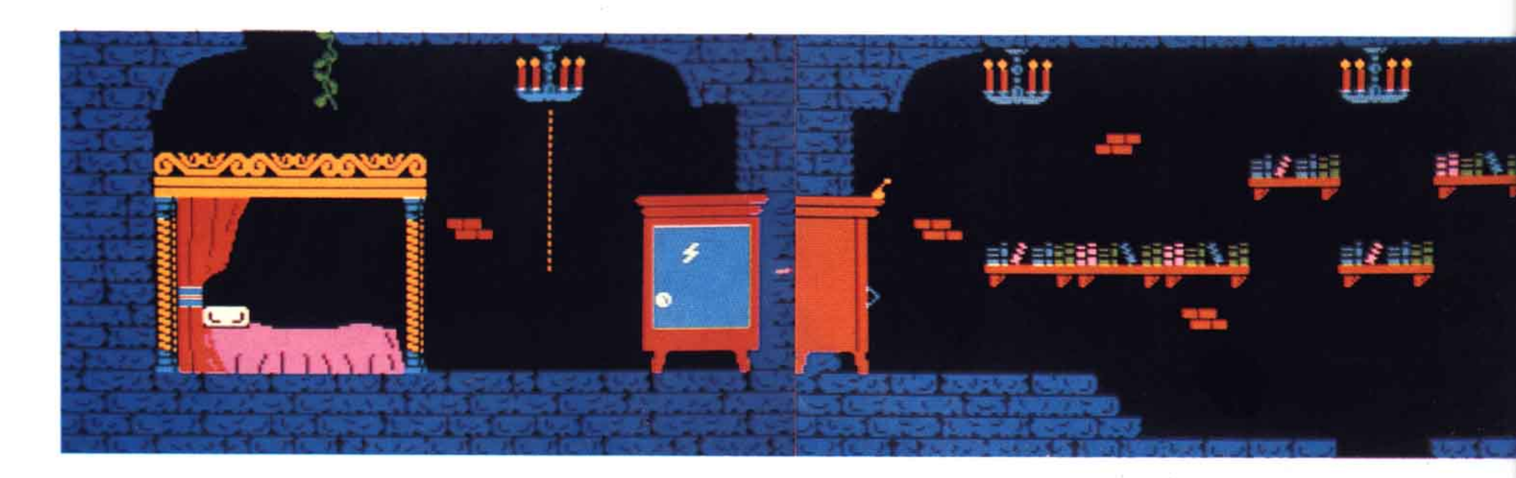








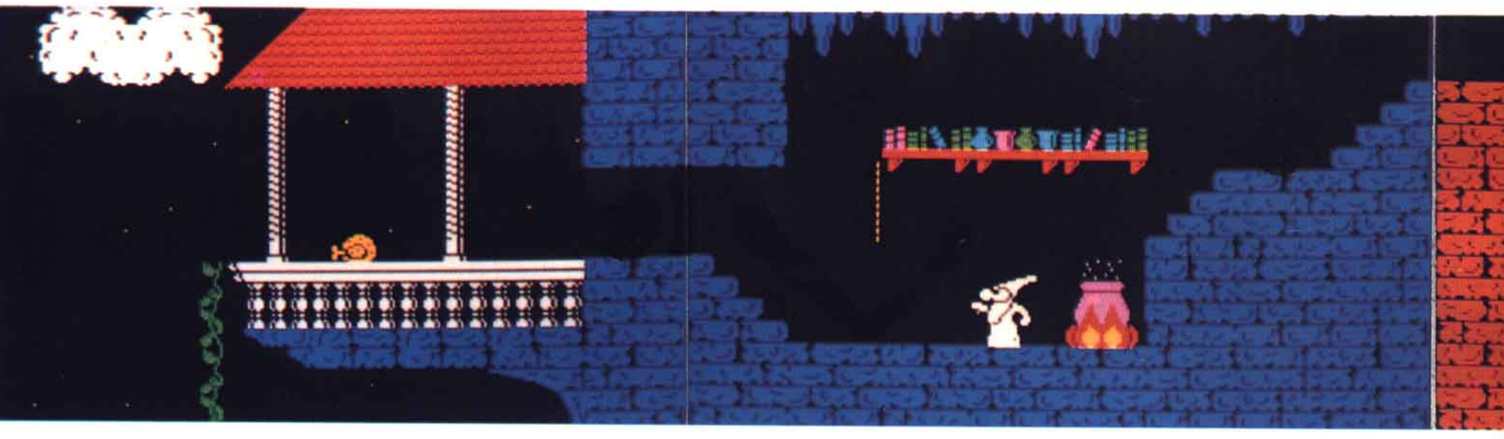
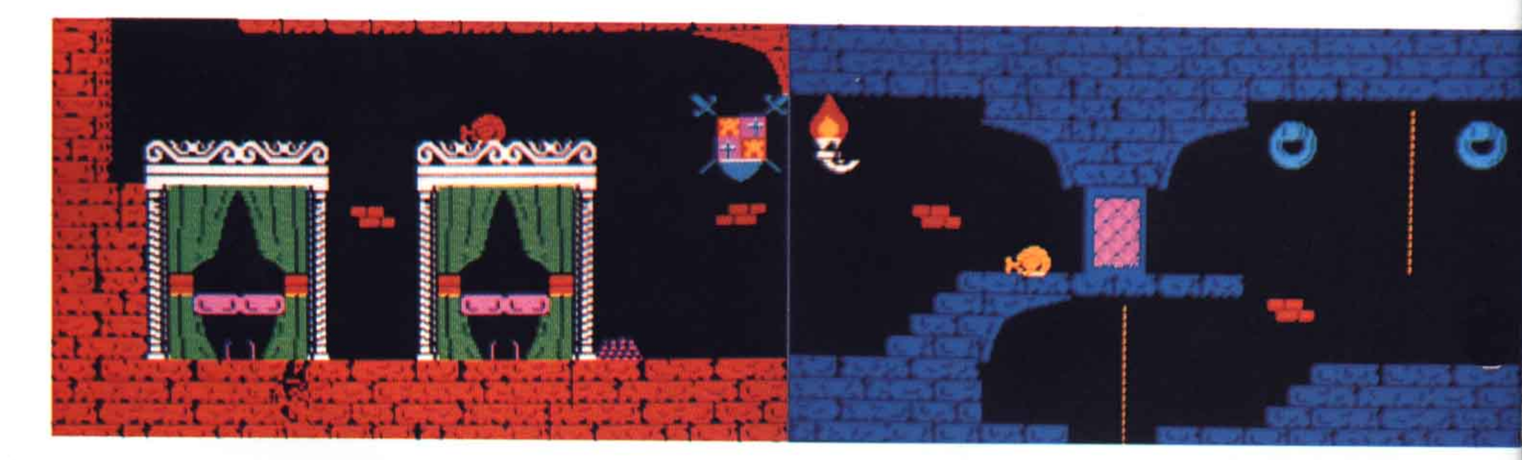


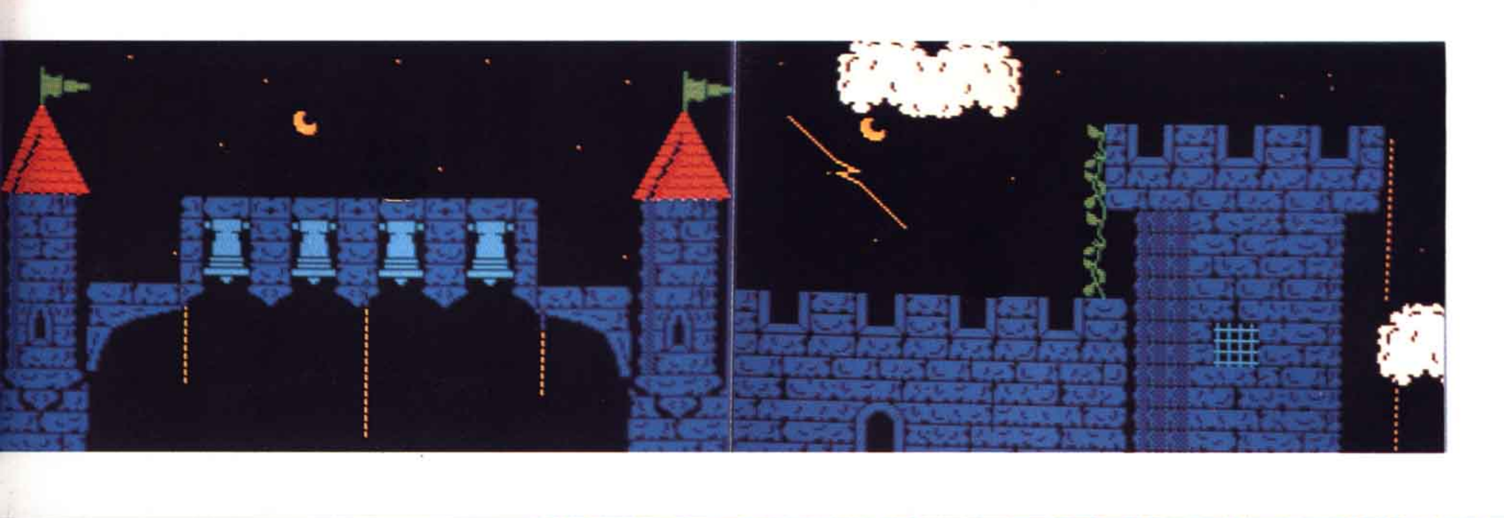








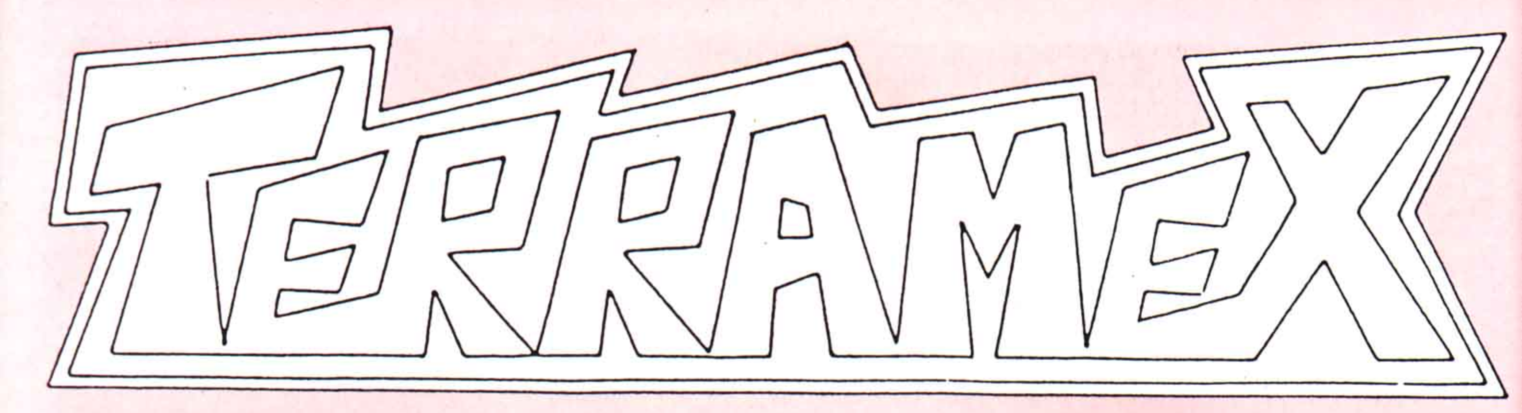












TERRAMEX

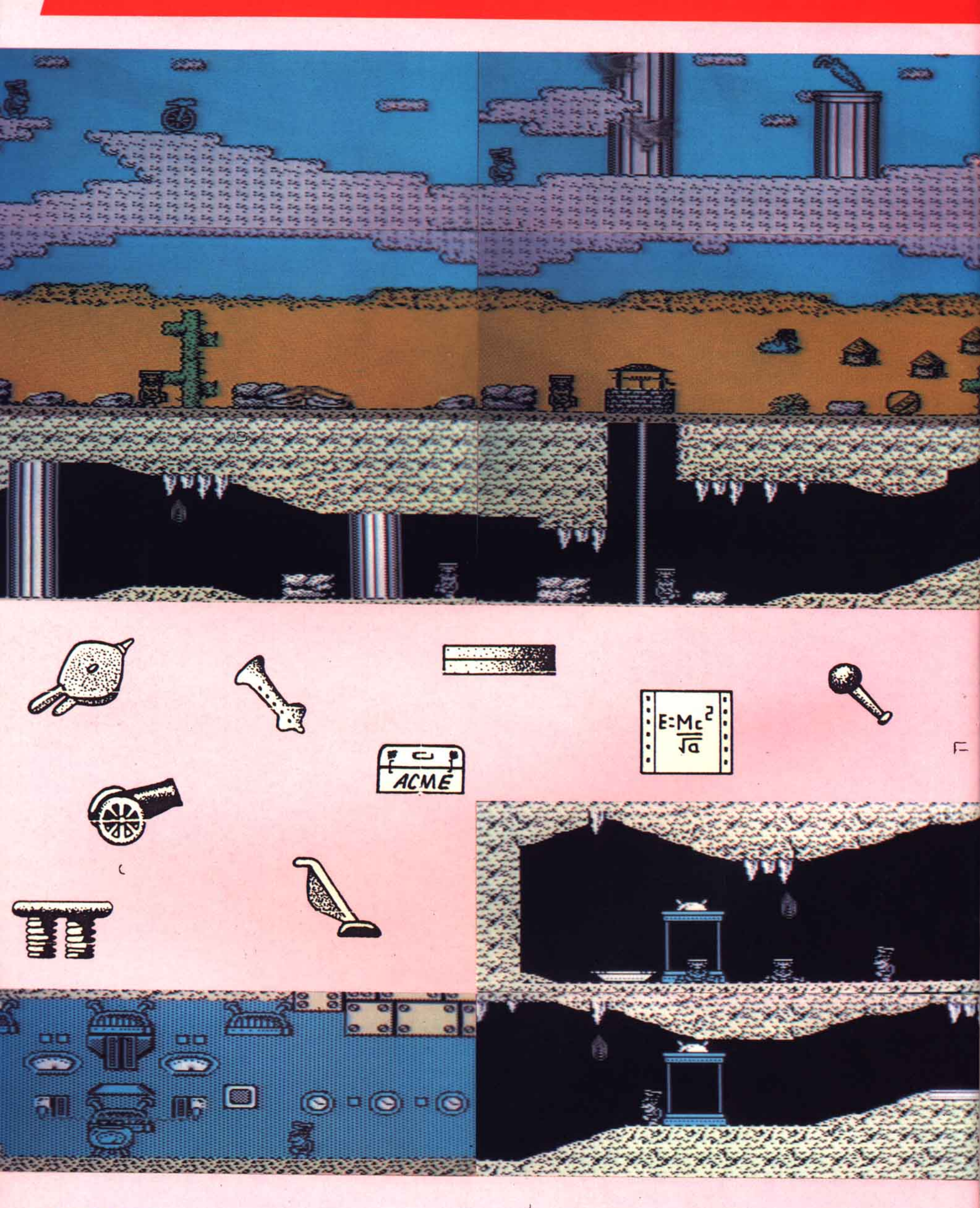
LA HISTORIA: Un científico con fama en la ciudad de loco pasó una temporada encerrado en su casa, lo cual dio mucho que pensar en la ciudad. Hasta que un día predijo que un meteorito gigante se había salido de su ruta e iba a chocar contra la Tierra. Claro está que nadie le creyó, dada la fama que tenía. En estos casos hasta que no se acerca la catástrofe nadie te cree. Tras los sucesos, el científico, muy deshecho, se marchó de la ciudad sin decir nada a nadie. Un día un astrólogo de la ciudad observó cómo un meteorito de enormes dimensiones se acercaba a la Tierra. El profesor tenía razón, decían en la ciudad.

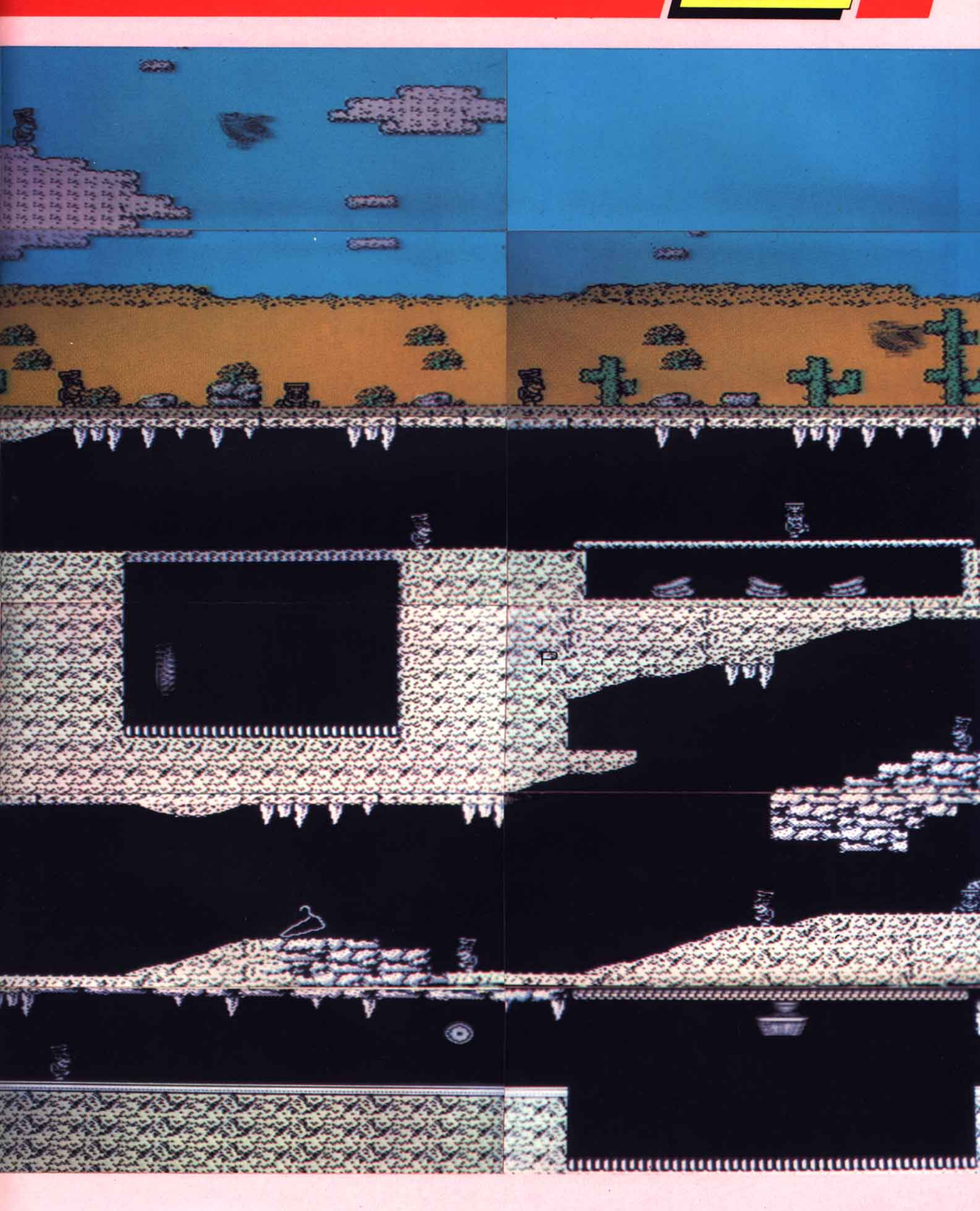
Tras esto sólo restaba encontrar al profesor, que era el único que sabía cómo detenerlo. Para ello se formó un grupo de cinco personas, cada una de una región diferente. Tu objetivo es encontrar al profesor y darle todo lo que pida con la ayuda de uno de estos cinco personajes, ya que él es la única esperanza que le queda a la Tierra.

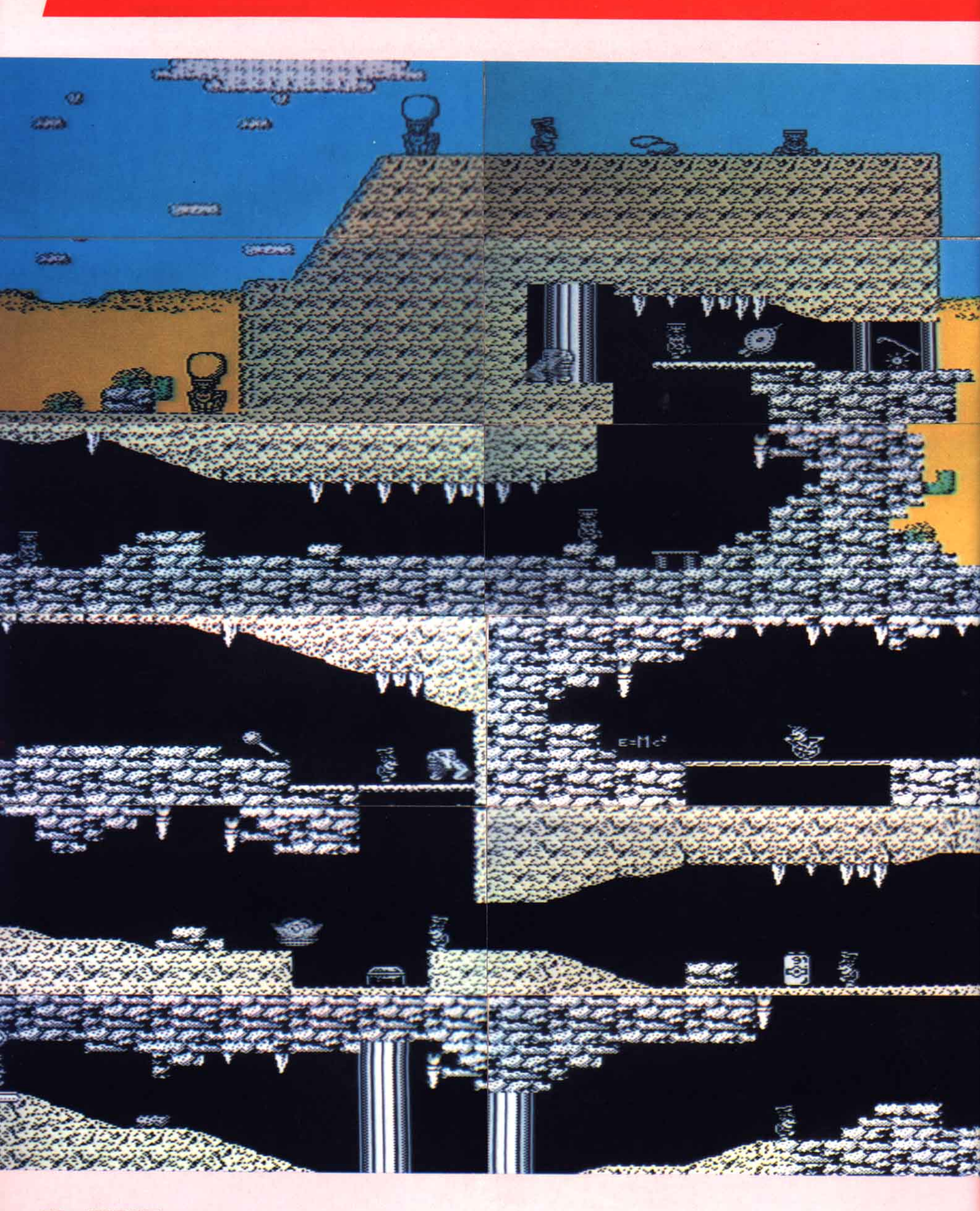
EL JUEGO: Al salir en la primera

pantalla tenemos que coger una aspiradora que hay y subir volando una pantalla; después nos dirigiremos hacia la derecha cogiendo todos los objetos que nos encontremos por el camino hasta llegar a un paraguas; tras cogerlo retrocederemos hacia la izquierda hasta que veamos un barril; saltamos para cogerlo y, una vez lo tengamos, nos ponemos el paraguas y nos dejamos caer. A continuación tenemos que avanzar hacia la derecha, donde en una pantalla nos encontraremos una flauta; la cogemos y seguimos avanzando hasta que veamos un pozo; nos colocamos sobre él y damos un salto hacia arriba; veremos cómo aparecemos dentro sobre una cuerda; bajamos y nos dirigimos hacia la izquierda hasta que veamos un flash de una cámara de fotografiar. Lo cogemos y nos dirigimos hacia la derecha hasta que veamos un barranco; entonces cogemos un objeto que tiene forma de cassette y avanzamos; sorprendentemente se nos formará un puente. Al



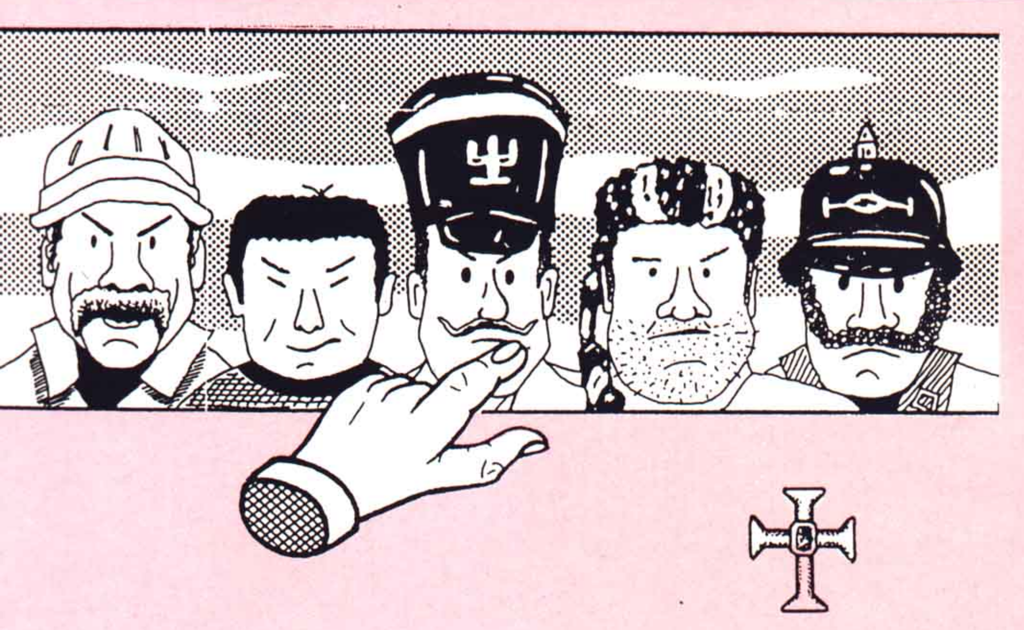

ACME
E=Mc²
√a




E=Mc²


TIME REMAINING TO COLLISION
DAYS:25 HOURS:1 MINUTES:28





pasar esta pantalla nos ponemos la flauta y saltamos sobre el tronco avanzando hacia la derecha. Al pasar esta pantalla vemos un muelle, saltamos sobre él y nos subirá hasta un sitio donde hay dos objetos; cógelos, ponte la flauta y salta al lado del animal que hay y se nos formará una cuerda por la cual hemos de bajar.

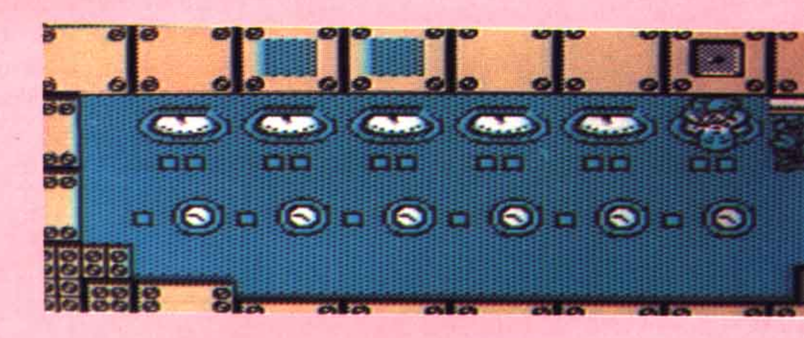
Volvemos por donde hemos venido, haciendo las mismas operaciones que antes hasta llegar a la cuerda; subimos por ella hasta salir del pozo. Ahora nos dirigimos hacia la derecha siempre cogiendo todos los objetos que veamos. Llegamos al globo. Lo que tenemos que hacer aquí es ponernos el fuelle y saltar sobre él; entonces subiremos una pan-

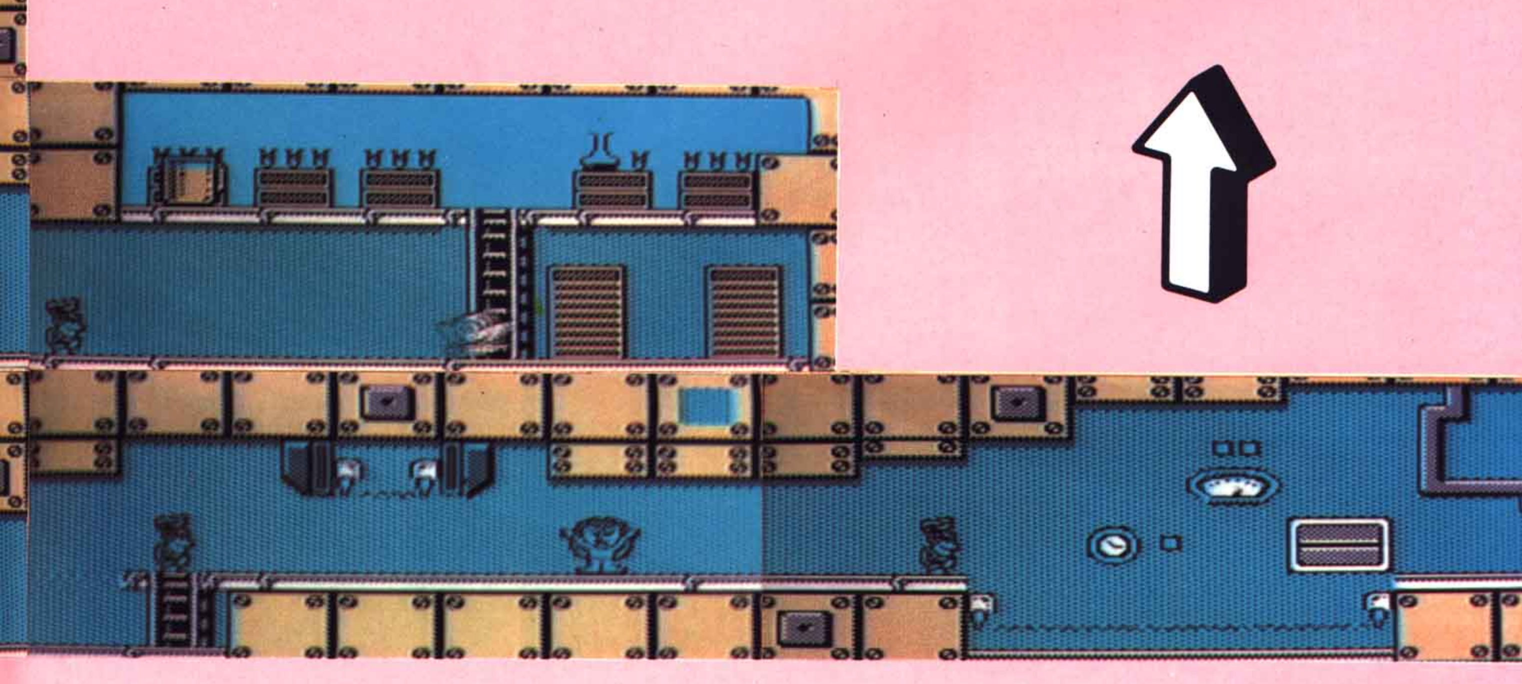


talla y nos dirigiremos hacia la derecha; para bajar del globo tenemos que quitarnos el fuelle poniendo cualquier objeto. Una vez estemos en tierra firme nos dirigimos hacia la derecha, donde vemos otro objeto. Lo cogemos. Aquí vemos un precipicio; nos ponemos un paraguas y dando un salto nos dejamos caer. Una vez en el suelo, vemos un cañón y un barril. No cojáis el barril. Os metéis dentro del cañón y colocáis el primer barril que encontrasteis, que os impulsará tras el agua; nos ponemos el paraguas y nos dejamos caer. Nada más caer nos dirigimos a la izquierda. Esta pantalla no siempre es la misma, o sea que, según la que sea, tendréis que hacer una cosa diferente: si hay un animal, nos ponemos el flash y le hacemos una foto; se asustará y podrás coger la fórmula. Si hay un barranco con una cuerda nos ponemos el uniciclo y pasamos sobre él para coger la fórmula. Si salen unos palos, nos ponemos la bola que cogimos anteriormente al lado del globo; nos acercamos a los palos y después nos vamos hacia la derecha hasta que le tire la bola y puedas coger las fórmula. Si sale un potro de hacer gimnasia, lo que tenemos que hacer es ponernos las espuelas y el palo y a domarlo.

Tras coger la fórmula, nos dirigimos hacia la derecha, donde veremos una base; pasamos una pantalla a la derecha y llegamos a una sala donde no hay gravedad; tenemos que coger un diamante que hay en ella y salir hasta llegar al ascensor; subimos, nos dirigimos a la derecha y subimos por unas escaleras; hay una pantalla donde hay un telescopio; nos acercamos y podemos mirar el tiempo que falta para que llegue el meteorito a la Tierra. Después bajamos por el ascensor hasta una pantalla donde... Pero mejor que lo averigüéis vosotros mismos. Os podemos decir que, cuando encontréis al profesor, le deis todos los objetos que os pida si queréis salvar la Tierra. ¡SUERTE!

Título: TERRAMEX
Firma: Grandslam
Formato(s): Cinta cassette y diskette 3'1/2
Sistema(s): MSX, SPECTRUM, C-64, AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA





MEGAMANIA

A continuación os ofrecemos las fichas técnicas de todos los Mega-ROM's (desde NEMESIS hasta DEEP FOREST) comentados en INPUT MICROS.

NEMESIS

Título: NEMESIS
Firma: Konami
Distribuid: Serma Software
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema: MSX
PVP: 5.230 pts.



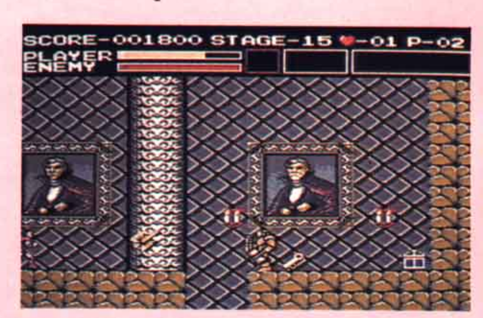
METAL GEAR

Título:METAL GEAR
Firma: Konami
Distribuid: Serma Software
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX-2
P.V.P:5.600 pts.



VAPIRE KILLER

Título:VAMPIRE KILLER
Firma: Konami
Distribuid.: Serma Software
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX-2
PVP:5.600 pts.



THE TREASURE OF USAS

Título:THE TREASURE OF USAS
Firma: Konami
Distribuid.: Serma Software
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX-2
PVP:5.600 pts.





ALIENS

Título:ALIENS
Firma: Square & Activision
Distribuid:
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX
PVP:



F-1 SPIRIT

Título:F-1 SPIRIT
Firma: Konami
Distribuid.: Serma Software
Formato: Cartucho MegaROM SCC
Sistema:MSX
PVP:5.600 pts.

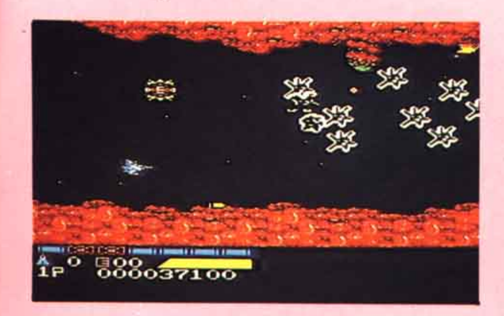


HOLE IN ONE SPECIAL

Título:HOLE IN ONE SPECIAL
Firma: Hal Laboratory
Distribuid.: Zaza Software
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX-2
PVP:

SALAMANDER

Título:SALAMANDER
Firma: Konami
Distribuid.: Serma Software
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX
PVP:5.600 pts.



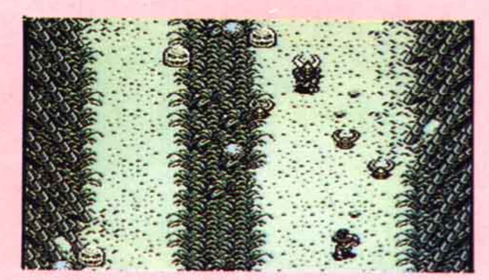
SUPER RAMBO SPECIAL

Título:SUPER RAMBO SPECIAL
Firma: Pack-in-Video
Distribuid.: Zaza Software
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX-2
PVP:



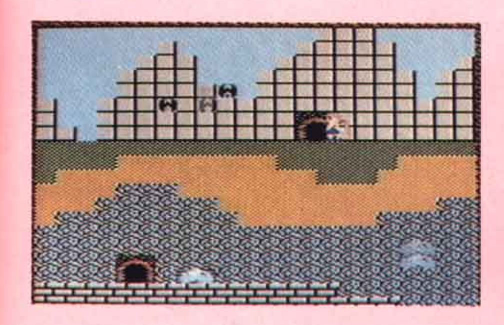
HINOTORI (FIREBIRD)

Título:HINOTORI
Firma: Konami
Distribuid.:
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX-2
PVP:



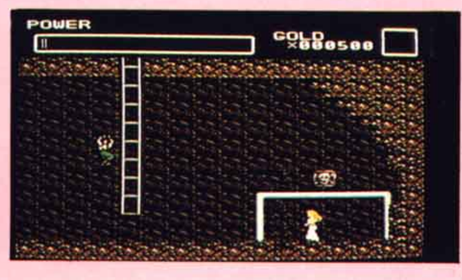
SUPER TRITORN

Título:SUPER TRITORN
Firma: Sein Soft
Distribuid.: Serma Software
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX-2
PVP:5.600 pts.



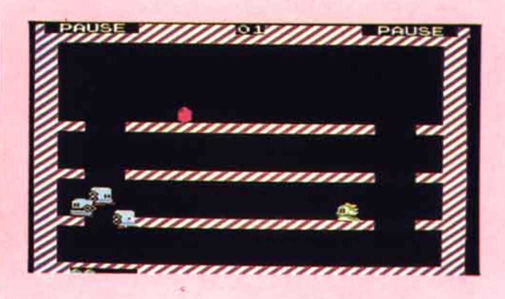
DEEP FOREST

Título:DEEP FOREST
Firma: Xain Soft
Distribuid.: Serma Software
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX-2
PVP:5.230 pts.



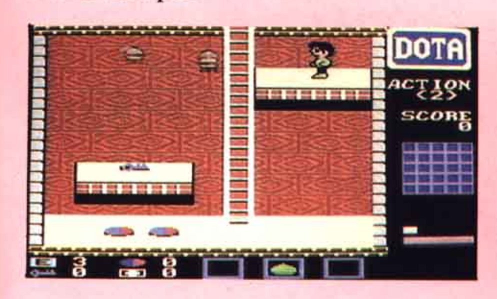
BUBBLE BOBBLE

Título:BUBBLE BOBBLE
Firma: Taito
Distribuid:
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX-2
PVP:



FANTASM SOLDIER

Titulo:THE FANTASM SOLDIER
Firma: Telenet
Distribuid.: Serma Software
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX
PVP:5.230 pts.



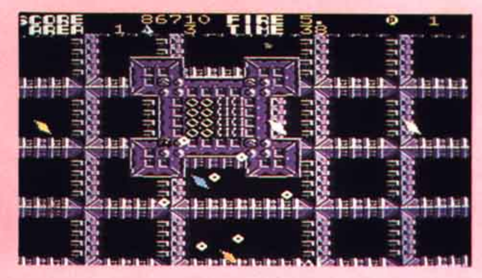
MIRAI, THE FUTURE

Título:MIRAI, THE FUTURE
Firma: Xain Soft
Distribuid.: Serma Software
Formato: Cartucho MegaROM
Sistemas:MSX
PVP:5.230 pts.



ZANAC-EX

Título:ZANAC-EX
Firma: Compile / Ponyca
Distribuid:
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX-2
PVP:



SCRAMBLE FORMATION

Título:SCRAMBLE FORMATION
Firma: Taito
Distribuid: Serma Software
Formato: Cartucho MegaROM 2Mb
Sistema:MSX-2
PVP:5.600 pts

THE MAZE OF GALIOUS

Título:THE MAZE OF GALIOUS
Firma: Konami
Distribuid.: Serma Software
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX
PVP:5.230 pts.



PENGUIN ADVENTURE

Título:PENGUIN ADVENTURE
Firma: Konami
Distribuid.: Serma Software
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX
PVP:5.230 pts.



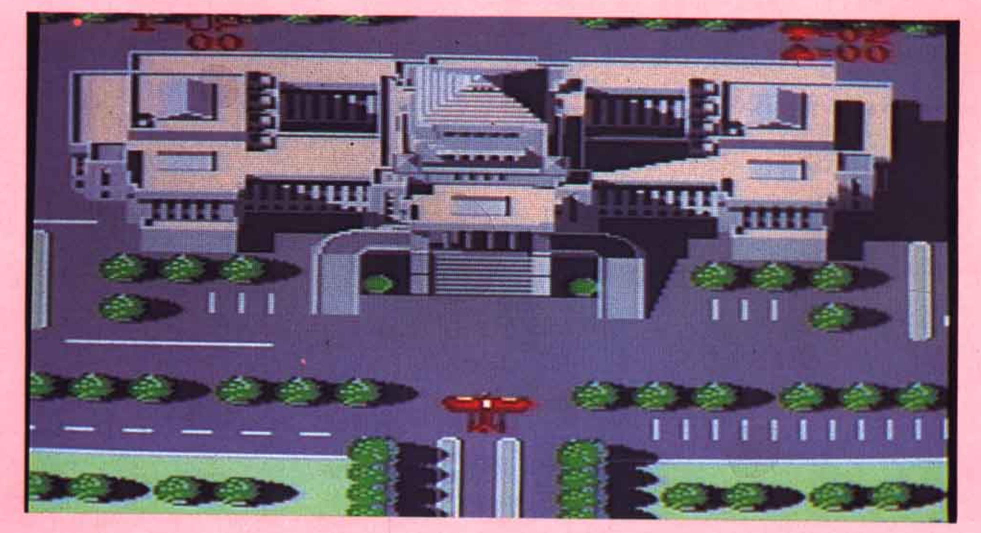
NEMESIS 2

Título:NEMESIS 2
Firma: Konami
Distribuid.: Serma Software
Formato: Cartucho MegaROM SCC
Sistema:MSX
PVP:5.600 pts.



GOUEMON (SAMURAI)

Título:GOUEMON
Firma: Konami
Distribuid.:
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX-2
PVP:



KING KONG 2

Título:KING KONG 2
Firma: Konami
Distribuid.:
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX-2
PVP:

EGGERLAND MYSTERY 2

Título:EGGERLAND MYSTERY 2
Firma: Hal Laboratory
Distribuid.: Zaza Software
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema:MSX
PVP:

HARD-ZOCO

Intercambio programas para ordenadores MSX. Tengo los mejores. Manuel García Girona. C/ Benigno Asensio 19. 30890 PUERTO LUMBRERAS (Murcia).

Cambio sin fines lucrativos, programas para MSX-1 y MSX-2. Sólo en disco de 3'1/2 pulgadas. Interesados enviar lista a Antonio Ortiz. Paseo Fabra i Puig 149, 4, 2. 08016 BARCELONA.

Vendo ordenador MSX HB20P por 17.000 pts. en perfectísimo estado, con todos los correspondientes cables. Además, incluyo 16 de los ultimísimos juegos. Interesados llamar a Juan (93) 7626041 (tardes). PINEDA DE MAR (Barcelona).

Contacto con usuarios de MSX-1 para intercambio de pokes y juegos. Interesados mandar lista a Carlos Díaz Gómez. C/ Príncipe de Asturias 20, 5 drcha. CARTAGENA (Murcia).

Cambio juegos en cinta y disco de 3'1/2 pulgadas. También compro o cambio por otros juegos cartuchos estropeados, pero sin que falten las piezas. Tomás Armán García. C/ Lucas de Berroa 16, 1, d. 20300 IRUN (Guipúzcoa). Tlf. (943) 61 71 19.

Urge vender ordenador MSX SPECTRAVIDEO 738 prácticamente nuevo, con unidad de disco doble cara, doble densidad de 720K, con RS232 centronics, bus para la segunda unidad de disco, incluye también manuales, fuente de alimentación y regalo bastantes programas en cinta y disco, y cable para cassette. Precio a convenir. Interesados escribir o llamar a Arturo Ramos Gutiérrez. C/ San Miguel 18, 3 derecha. 34880 GUARDO (Palencia). Tlf. (988) 85 08 28.

Intercambio programas para el MSX-2 y MSX. Poseo novedades. ¡Llámame!. Iñaki Fernández Izquierdo. C/Zamakoa 7,5 derecha. 48960 GALDACANO (Vizcaya). Tlf. (94) 456 33 72.

Si quieres cambiar programas no dudes en llamar a los teléfonos (965) 531 23 31 ó (965) 547 08 81. Si llamas al primero pregunta por Luís y si llamas al segundo pregunta por Xavi.



Vendo ordenador SONY HB20P 80K RAM y 32K ROM, más 255 juegos aproximádamente (últimas novedades), más dos cartuchos MegaROM (NEMESIS y PENGUIN ADVENTURE), diez revistas de INPUT MSX, un joystick QUICK SHOT 2. Todo ello por 30000 pts. Llamar al (957) 23 01 49 a partir de las 20.15 h. Ignacio Amil Cantador. Avda. Mozárabes 9, 1, 2. 14011 CORDOBA.

Intercambio programas MSX en disco de 3'1/2 pulgadas, con gente de Madrid. Alfredo Barreiro Morón. C/ Bravo Murillo 168, 3, C. 28020 MADRID. Tlf. (91) 234 83 06.

ATENCION. Gran oferta. Vendo SPECTRUM PLUS, interface KEMPSTON, (sonido por TV), joystick, cassette COMPUTONE, libros, revistas y 50 cintas con mas de 600 programas, todo por 20.000 pts. Escribir a: R. Ramos. Camino de Fondabos. Chalet 8. JACA (Huesca).

Intercambio programas MSX. Interesados llamar al (985) 32 73 04 o escribir a Raúl Cristóbal García. C/General Zubillaga 9, 10. 33212 GIJON (Asturias).

Intercambio programas última novedad. Interesados llamar o escribir a: Efraím o

Vendo ordenador SONY HB75P con cassette SANYO, 5 manuales, 2 cartuchos, más de 240 juegos y unas 50 revistas por 35.000 pts (negociables). Interesados llamar al (973) 26 56 41

Vendo ordenador SONY HB-F500P con 256K de memoria RAM, 256 colores, con unidad de disco de 3'1/2, cables, manuales. Todo ello por 60.000 pts. Tlf (943) 83 47 58. Iñigo. C/Eusko Gudari 31. ORIO (Gipuzkoa)

Vendo ordenador PHILIPS VG-8020 de 80K con manuales, cables más numerosos juegos de primera calidad por 25.000 pts. Tlf. (943) 83 47 58. Xabier. C/Eusko Gudari 31, 2. ORIO (Gipuzkoa)

Intercambio juegos en disco de 3'1/2 y en cinta, de MSX y MSX-2. Llamar al siguiente número 78 24 36, preguntar por Rafa a partir de las 21h. C/La Basca, Edificio Nuestra Señora de Gracia 8 F. 29670 SAN PEDRO (Málaga). Rafael Garda Garda.

Intercambio programas de MSX. Interesados llamar a Francisco José Diaz Ganados. Tlf (952) 25 28 46. MALAGA.

Cambio NEMESIS o THE MAZE OF GALIOUS por NEMESIS 2 o F1 SPIRIT. Intercambio pokes, trucos y revistas. Llamar al (93) 245 17 89. Preguntar por Alberto.

Vendo ordenador CE-TEC MPC 80 MSX1, con manual de instrucciones en castellano, todos los cables para el ordenador, joystick, revistas, varios juegos, y todo con su embalaje original. Todo por 30.000 pts. Llamar al tlf. (93) 236 55 68 de 22 a 23 horas, excepto festivos.

Vendo ordenador sony HB-F700 con programas, ratón, unidad de disco incorporada. Tlf. 432 22 33, horario a partir de las 19h. También me gustaría contactar con usuarios de AMIGA.

Intercambio programas para MSX-1 y MSX-2 en diskette 3'1/2. Si te interesa llámame. Tlf (93) 399 49 24, o escribe una carta a Sergio González. C/Camprodón 32. 08914 BADALONA (Barcelona). Contestaré a todas las cartas lo antes posible.

EL ZOCO

Rubén Sánchez Gil Morente. C/ Medina del Campo 2, 4, A. 28700 SAN SEBASTIAN DE LOS REYES (Madrid). Tlf. (91) 654 05 75.

Compro programa BONO LOTO, que imprima los boletos. Francisca del Pilar Tomás Martín. Cantante Merce Melo, 1,6. 46700 VALENCIA.

Intercambio software de MSX-1 y 2, también aplicaciones. Mi teléfono es el (94) 464 39 47. Oscar de Diego Martín. C/ Artazagane 35, 4. 48940 LEJONA (Vizcaya)

Vendo ordenador MSX SONY HB-75P de 80K RAM y 48 K ROM en inmejorable estado, más alrededor de 150 programas comerciales en cinta. Sólo a gente de Pamplona o que puedan venir. Precio a convenir. Llamar al (948) 23 63 85. Preguntar por Juan Luis.

Cambio programas para MSX y MSX-2, tanto juegos como utilidades. Mandar lista a Rubén Martín Láez. C/Independencia 3, 1. 33212 GIJON (Asturias). Tlf (985) 32 38 67 de 21.30 a 23.00 horas.

Vendo ordenador PHILIPS VG8020, regalo muchos juegos, cables y libros incluidos. Interesados escribir o llamar a Javier Payarols. C/San Fructuoso 51, 5, 1. Telf. 424 32 22. BARCELONA.

Vendo los siguientes cartuchos de KONAMI: PENGUIN ADVENTURE y F-1 SPIRIT. Precio a convenir. Interesados llamar o escribir a Javier Payarols. C /San Fructuoso 51, 5, 1. Telf. 424 32 22. 08004 BARCELONA.

Vendo SONY HB-700S con 256K RAM y 128K VRAM, MUSIC MODULE, modem y monitor color PHILIPS con entrada de euroconector, todo en perfectas condiciones por 120.000 pts. Por su compra regalo más de 40 diskettes. Interesados llamar a (93) 317 51 89 (noches).

Deseo contactar con usuarios de MSX y MSX-2 para intercambiar ideas, pokes, programas, llamar al (93) 237 03 78. Samuel.

Interesados en contactar con usuarios MSX y MSX-2 para intercambiar programas en disco. Mandar lista a Juan Francisco Ferre. C/Sta Teresa 14. 43550 ULLDECONA (Tarragona).

Vendo ordenador HB-75 de SONY con cables, lectorgrabadora, 20 juegos y 20 revistas al precio de 29.000 pts. Escribir a Jose M. Nogueras. C/ República Argentina 43, 4, 2 bis. 08023 BARCELONA. Telf. (93) 212 15 46.

Vendo ordenador SONY HB75P con cables, más grabadora, más 100 juegos, más muchas revistas. Todo por 15.000 pts. Telf. 230 18 63. Alex. BARCELONA.

Intercambio programas MSX y MSX-2 en disco. Samuel. (93) 237 03 78.

Vendo ordenador SONY MSX-2, modelo HB-F9S de 128K, incluyendo manuales, cables, revistas y juegos. Precio 35.000 pts. Llamar al (967) 24 09 21 por la tarde . Fernando.

Vendo ordenador TOSHIBA HX-10 MSX , unidad de disco SONY HB-50P, joystick TOSHIBA, y cassette SONY por sólo 55.000 pts (discutibles). Interesados llamar al (93) 792 16 89. Preguntar por Pedro.

Intercambio programas MSX y MSX-2. Poseo novedades. José Luís Abellán. C/ Salvador Ricard 30. 46470 ALBAL (Valencia).

SUPER OFERTA. Se vende ordenador MPC-100 SANYO 80K con regalo de cassette especial BIT CORDER SONY, joystick, más 200 juegos de regalo. Precio a convenir. Tlf (951) 22 88 09.





EL ZOCO

Cambio juegos, interesados llamar al teléfono (948) 55 36 39 de 14:00 a 17:00 horas.

Cambio programas MSX, tengo últimas novedades. Jordi Arias Ruiz. C/ Abat Escarré, 20-22, 3.°, 1.ª. Sant Boi. 08830 Barcelona.

Vendo cartucho MSX SVI-727 80 columnas, también tarjeta interface serie para impresoras de matriz de puntos con manual de instalación. Juan José Jiménez Ortega. C/ Núñez de Guzmán 158, 1.° B. Alcalá de Henares 28802 Madrid.

Cambio programas en cinta, tengo más de 400. Enviad lista a: Juan Rivera. C/ La Oliva, 101, 3.°-B. 41013 Sevilla.

Cambio juegos y programas de aplicación. Ribiano Ibáñez. Tel. (93) 652 35 55.

Vendo SPECTRAVIDEO 728, totalmente nuevo, con manual del usuario, cables audio y vídeo, tarjeta de garantía, Joystick y Revistas de Informática. Precio a convenir. Llamar al teléfono (986) 30 24 68.

Intercambio todo tipo de programas (últimas apariciones en el mercado). Enrique Navarro. C/ Primavera, 37, 2.°, 1.ª 08405 L'Hospitalet. Barcelona.

Vendo ordenador Philips VG-8010, manuales originales, revistas de MSX, 1 libro de BASIC MSX y más de 50 juegos. Todo por 25.000 ptas. Tel. (93) 874 41 67. Toni Herrera Torres. C/ Font dels Capellans Bl. 16, P. 2.ª, 3.°, 2.ª. 08240 Manresa. Barcelona.

Cambio juegos MSX, poseo de los mejores títulos. Escribir a: Pedro Serrano Soguero. C/ Avda. Puerto, 234, 2.°, 1.ª 46023. Valencia.

Cambio juegos MSX, pedir lista a José Roldón. C/ Corredera, 124. El Viso del Alcor. Sevilla. Tel. (954) 74 54 33.

Cambio juegos comerciales, poseo títulos famosos, llamar de 17:00 a 20:00 h. al Tel. (93) 347 03 30. David Carreño. C/ Llorens i Barbà, 57-59, At. 2.ª Esc. B. 08025 Barcelona.

Vendo Ordenador SONY HB-101P con ampliación de memoria de 32 K., con cassettes Fernando Bleda López. C/ Conchita Piquer, 10, B-38. 46015 Valencia.

Intercambio juegos para MSX y MSX-2 en disco de 3,5". Enviar lista a Rubén Señor Cruz. C/ Avda. Mesa y López, 12, 8.°-B. Las Palmas de Gran Canaria. O llamar al Tel. (928) 27 17 06.

Cambio juegos MSX, tengo los mejores títulos. Jesús Peña. Avda. C. Barcelona, 140. 28007 Madrid. Tel. (91) 433 77 46, de 18:00 a 21:00 horas.

Vendo Ordenador MSX SONY HB 101P de 48 K., con cables, todas las revistas de INPUT MSX, más de 60 juegos, todo en perfecto estado y con un precio que oscila entre las 25.000 o 30.000 ptas. Llamar a Juani. Tel. (985) 69 70 14.

Intercambio juegos MSX y MSX-2, tengo los más actuales. Eduardo Gómez Gutiérrez. C/ Baleares, 3, 5.°-A. 21004 Huelva. Tel. (955) 25 71 39.

Cambio juegos MSX, enviar lista a José Mourente Veiga. Avda. del Mar 1-3, 6.°-B. 15406 Ferrol. Tel. (981) 31 83 25.

Intercambio programas en MSX, poseo novedades, busco aplicaciones. Iñaki Buján Varas. Gpo. Tomás Zubiría e Ibarra 10, 7.°-C. 48007 Bilbao. Vizcaya. Tel. (94) 445 97 95.

Vendo ordenador SPECTRAVIDEO SVI-328, monitor, impresora, tarjeta de 80 columnas con más de 40 discos, Pascal MT, Turbo Pascal, Cobol, MBasic, Basic Apple, y muchos juegos pasados a disco, con un adaptador CCG a MSX y sistemas de disco MSX. Todo por 120.000 ptas. Llamar de 21:00 a 23:00 horas al Tel. (985) 33 11 50.

Intercambio programas MSX tengo más de 100 y últimas novedades. Escribir a Otto Pérez. C/ Llull, 184, pral. 2.ª 08005 Barcelona.

Vendo impresora Ploter PRN-C41 totalmente nueva y casi sin usar se incluye garantía y manual de instrucciones, así como libro del Ploter, 4 recambios de bolígrafos y 3 de rotulador de dicha impresora. Tel. (956) 60 47 81

Intercambio programas MSX y MSX-2, en Diskette de 3,5", también hago programas o trabajos con impresora. Julián Carrión. C/ Roble 1. La Palma. 30593 Cartagena. Murcia.

Vendo cassette cargador-grabador Philips último modelo, especial para ordenadores MSX, está prácticamente nuevo con embalaje e instrucciones. Nixan Tel. (985) 36 41 21.

Intercambio toda clase de programas, últimas novedades. Jesús Arias López. C/ Gran Vía, 45, 1.°-A. Caravaca de la Cruz. Murcia. Tel. (986) 70 08 46.

Intercambio programas MSX, en disco de 3,5", escribir a: Ricardo Durán Carrasco. C/ Las Moradas, 36, 3.°-B. 47010 Valladolid. Tel. (983) 25 18 02.

Intercambio Programas MSX-1 y MSX-2, solamente en disco. Carlos Roberto Delgado. C/ Pablo Ruiz Picasso, 12, 4.° 50015. Zaragoza. Tel. (976) 51 22 97.

Intercambio todo tipo de programas para MSX y MSX-2 en Disco de 3,5". Daniel Cortés Zaragoza. C/ Escultor Peresejo, 26, 7.° 03800 Alcoy. Alicante.

Se venden dos Ordenadores MSX Philips VG-8020 y SONY HB!10P, nuevos, completos con cartucho del Némesis. Todo por 50.000 ptas. Tel. (928) 27 16 37.

Intercambio juegos MSX, escribir a Juan Carlos Martínez Robles. C/ Valencia, 492, 6.°, 2.ª. Barcelona Tel. (93) 249 78 99.

Cambio juegos y programas para MSX en código máquina. Escribid a Gabriel Bustos Marín. C/ Crrta. de Circunvalación, 28. Villacarrillo. 23300 Jaén.

Cambio juegos MSX primeras marcas, preguntar por Roberto después de las 22:00 h. al Tel. (985) 22 27 04. C/ Capitán Alemida 35, 6.° G. Oviedo.

Cambio cartuchos MSX, a poder ser con gente de cerca de Barcelona. Xavier Castillo. Tel. (93) 865 82 79.

DEL COMIC A LA PANTALLA

Commodore, Spectrum, Amstrad, 875
Amstrad Disco, 1750

Commodore, Spectrum, Amstrad, 875
Spectrum + 3, Amstrad Disco, 1750
Atari ST, Amiga

Commodore, Spectrum, Amstrad, 875
Spectrum + 3, Amstrad Disco, 1750
Atari ST, Amiga





DRO SOFT Fco. Remiro, 5 - 7 - 28028 Madrid - Tels. (91) 246 38 02 / 411 31 77 / 411 28 11